家用电脑



与游戏机

Computer & Game

1999-3

黑暗复仇

星球大战：侠盗中队

半条命 攻略

阿比逃亡记 上手指南

星际争霸：母巢之战

迷失心绪（下）

六款 Riva TNT 对比测试

Winchip2－3D 微处理器

MP3 之全线出击

模拟器的三个故事

个人主页自荐：简单游戏

ISSN 1005-6793

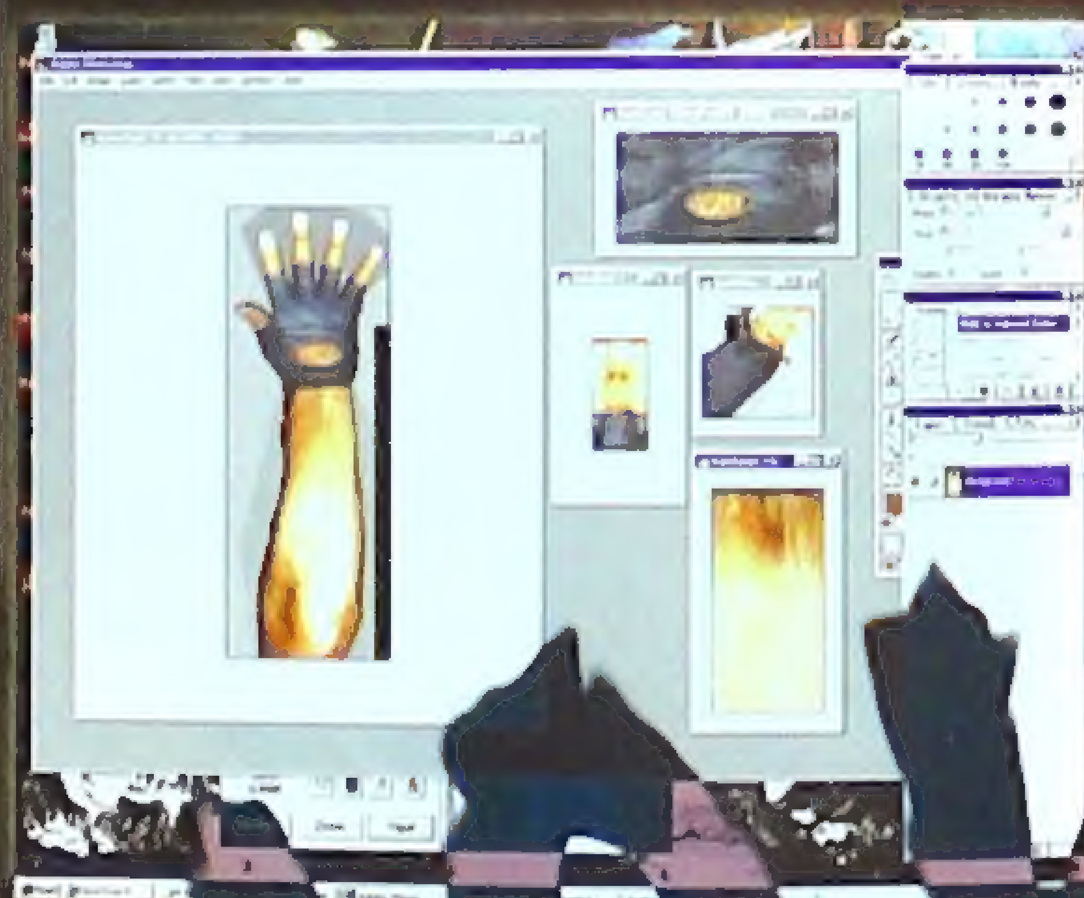




QUAKE III 前瞻







id Software在Quake III中开创性的使用了真人的皮肤作为材质







大量曲面效果的应用为Quake III带来了空前的生物感







Quake III中颇具创意的新设计——镜面效果





Carmack的新引擎为Quake III带来了前所未有的效果，我们可以向目前所有的3D游戏说再见了！

SPECIAL THANK TO QUAKE2CHINA.YEAH.NET

终极战区

又名戰爭地帶

月 10 日上市

零售价 元

完美中文版

第一人称视角！

即时策略！

Internet 网络连线！

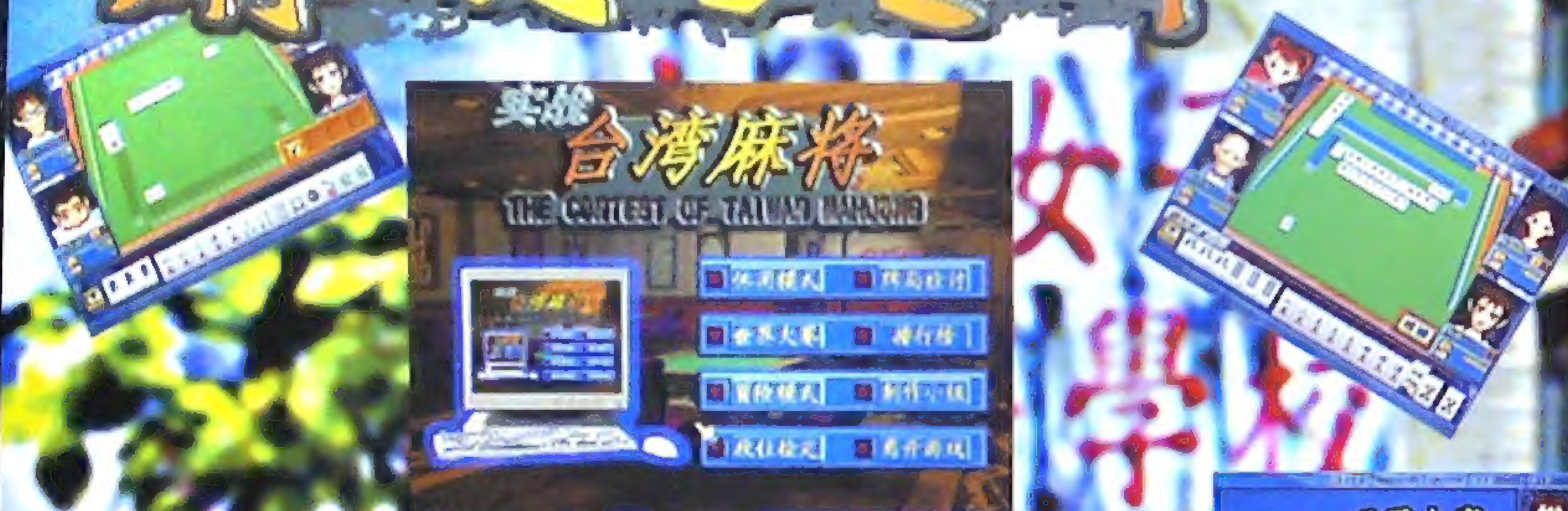
支持各类 3D 加速芯片！

该游戏四周闯入 TOP100 前十位，不知你多久能击退敌人的进攻！



上海金仕达多媒体有限公司
电话:(021)65643054　65112918　传真:(021)65108895　北京:(010)65223388 呼 38798
E-mail: bob@kingstargroup.com.cn　http://www.kingstargroup.com.cn
经销商：连邦、正普、赛乐氏、里仁、创先等软件专卖

麻将大师2







特别根据您的需求而设计，其中包含了五种游戏方式，包括：休闲模式、世界大赛、冒险故事、段位鉴定、以及牌局检讨。不同的模式适合不同的玩法，无论您是要打发休闲时光，或是想要琢磨牌技，甚至希望享受一段有剧情的麻将冒险之旅本游戏的多种模式绝对能满足您的期望！

麻将的高手 我们给您最强悍的人工智能，大胆挑战您的牌技！

麻将的新手 我们让您循序渐进，逐步培养超强的麻将实力！

光谱博硕电子科技（北京）有限公司
邮编：100085 电话：010-62986586

会员权益
所有光谱游戏八折优惠，并免费寄回。
公司定期举办会员抽奖活动。
免费赠送公司所有游戏的宣传品。
向俱乐部提出有关游戏方面的意见和建议。
对光谱游戏进行评测，如被发表均付稿酬。

参加办法
请您认真填写T-TIME会员登记卡，寄往我公司。
俱乐部的会费为50元，请通过邮局汇至我公司。
凡加入的会员，首先赠送光谱公司精品游戏一套。
俱乐部还定期举办会员抽奖活动！

选赠游戏

世纪末商业革命	120元	边缘战区	99元
爆笑蜂巢球	110元	西楚霸王	120元
钢铁骑士团	130元	赤壁之战	120元
武将争霸	130元	运镖天下	120元
青少棒扬威计	99元	移民计划	98元

招募会员
T-TIME俱乐部

我要参加！

姓名	
年龄	
联系电话	
选赠游戏	
邮政编码	
邮寄地址	

Virgin Interactive　SunTendy

魔法师传奇

感受魔法组合的无穷魅力，
体验最杰出、最纯粹的实时策略！



中文版

99年3月
隆重上市！

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091　联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

《幽浮》开发小组的又一力作，新天地倾力汉化推出！

21种召唤生物
令你如虎添翼

人头狮

魔法消耗	79
生命力	350
战斗力	30
对抗死灵	10
刺击	5
刺击范围	4
魔法抗力	25
智力	8
勇敢	44
视域	15
速度	10



独角兽

魔法消耗	32
生命力	200
战斗力	10
对抗死灵	13
魔法抗力	32
智力	13
勇敢	6
视域	15
速度	32



秩序武士

魔法消耗	175
生命力	500
战斗力	40
对抗死灵	13
魔法抗力	50
智力	40
勇敢	47
视域	15
速度	21



骑士

魔法消耗	61
生命力	300
战斗力	23
对抗死灵	7
魔法抗力	40
智力	18
勇敢	50
视域	15
体重	6
速度	11



流传于凯尔特、中古和希腊神话中的近50种魔法物品及宝物









穿越三个时代的36个气势辉宏的场景，丰富多彩的战斗剧情和任务


斯巴达


极乐之地

绝无仅有的魔法组合系统，
21种法宝可以自行组合出多达63种魔法，充分体现你的智慧和战术！





集实时策略、RPG升级系统于一身，
并首创高级适应性人工智能系统（AAAI），没有万能的战术！





里程碑式的汉化工作，
提供长达400页的欧美神话百科全书，全面介绍西方神话传说





过关斩将的无敌法宝

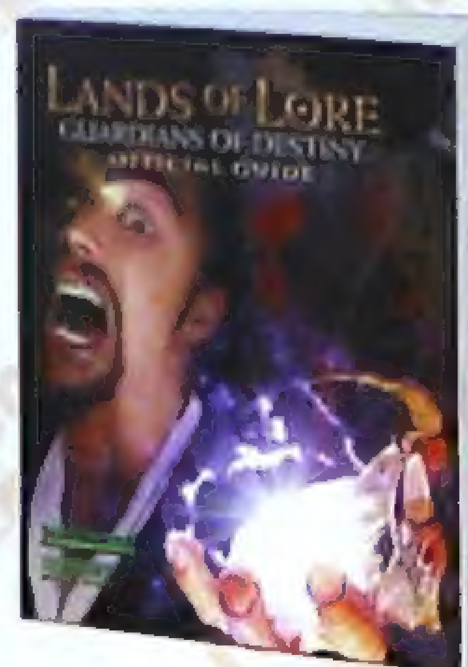
"新天地电脑游戏攻略系列丛书"——令你不再羡慕国外玩家!

电脑游戏攻略书在国际上已流行数载，它不同于一般的游戏攻略及评论性文章，全部资料均由游戏制作小组提供，并授权国际著名图书出版发行公司编写、制作，书中有大量关于游戏的内部资料以及游戏开发人员编纂的详尽游戏攻关技巧和开发背景等内容，可以帮助玩家迅速提高游戏技巧且极具收藏价值。新天地陆续推出的一批热门游戏的中文攻略书，全部由国际知名出版公司授权，并经过专家精心翻译。每册长达近200页，装帧考究、印刷精美、定价合理。本本都是玩家必备的极品书刊。



各大软件经销店均有销售

《银翼杀手——权威攻略指南》全书共176页，总字数27.5万字，收录各种珍贵图片400余张，是一本值得所有玩家、影迷珍藏的高品质书刊。



《黑暗王座 II——权威攻略指南》全书共214页，总字数33.4万字，收录各种珍贵图片200余张，所有RPG游戏玩家必备。

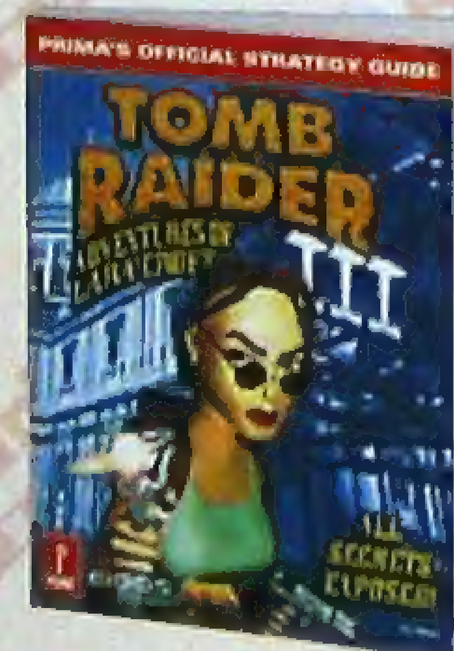


《盟军敢死队—— 官方攻略指南》全书共200页，总字数31.2万字，收录各种珍贵图片180余张，指引你一步一步走向胜利。



《沙丘2000—— 官方攻略指南》全书共200页，总字数31.2万字，收录各种珍贵图片120余张,极具收藏价值!

凡购买以上游戏的用户均可凭用户卡向新天地互动多媒体九折优惠邮购!



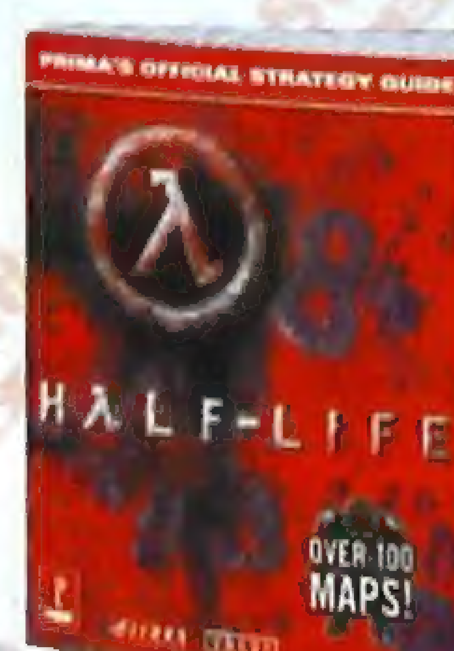
《古墓丽影III—— 官方攻略指南》100页全彩色印刷，内赠大量劳拉写真图片。



《命令与征服：泰伯利亚之日—— 官方攻略指南》玩家望眼欲穿的巨作，官方攻略揭示一切!



《家园—— 官方攻略指南》98 E3即时策略大奖游戏，官方攻略怎容错过?



《半条命—— 官方攻略指南》98 E3最佳PC游戏大奖，一切秘密尽在书中。

1999年上半年推出，敬请密切注意!

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091　联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

追梦人

突然发现，将思想写在纸上的过程是多么的耗费体力，也是多么的不容易。虽然我一直尽量做到想起什么就写什么，但当大家看到这篇卷首时，恐怕已经是改了又改的"最佳结局"了。虽然在游戏中我不喜欢"爱护皮衣"(FPE)，也不愿意作弊，但是在显示器之外如果给我这些权利，我是肯定会毫不犹豫的……

来编辑部有半年多了，还是第一次坐镇卷首，也是第一次与大家这样直接地聊天。我是上惯了 BBS 的，以至于在想写些什么的时候，会不由自主地两手放到键盘上去，而敲出的话语则往往是漫无边际。其实，为了能写好这个卷首，我足足想了 3 天，每天都用新的话题开头，却未得到一个完整的结尾。其间也学习了不少前辈的见面语，希望能从中找出适合自己的表达方式，但是毫无进展。哎，真是千丝万缕理不出个头绪!

对了，还没向大家作自我介绍呢。我是石子，铺路的那种，呵呵!都说名如其人，我还的确有些死硬派的调调——打游戏输了会赖皮但绝不承认技不如人。本来吗，技术会在不断磨炼中提高，现在菜不等于永远都菜嘛! 说到玩游戏，可能我是最不挑食的一个了，按大家的说法是"搏派"——越是菜还越是什么都玩!当然，过度血腥的拒绝。对我来说，游戏就是梦境的载体，自己则是追梦的人。RPG 是一场在梦里上演的电影——《王子复仇记》、《罗密欧与朱丽叶》、《勇敢的心》……;动作冒险则是经常遇到的梦境——从 10 层楼上跳下来也不会摔死，被人追杀只要倒在地上装死就可蒙混过关……; 策略游戏特别是即时策略一直是我的最爱——机智与果敢的双重挑战常常使我在梦里也手舞足蹈:"赶快给我采金子去! ……","冲啊，勇往直前! ……"，"……为什么伤心的总是我?(梦见自己又一次全军覆没)","……"。

正因为这许多的梦想，我选择了这个圆梦的行业以尽自己的绵薄之力。但是现实中，我们的梦似乎还很遥远，中国游戏产业之路尚处于施工阶段，每一个微小的进步都是来之不易的，但我们有理由相信，这条路将是崭新而宽广的，因为在这里有无数追梦人的身影……



深夜 2 点，四周寂静，只有我和我的电脑依然醒着，屏幕上的阿比蹑手蹑脚地走着，今夜的我又会梦到些什么呢? 农历的兔年终于到了，各位莘莘学子们也该返校了，就让石子在自己的"奔命年"里，恭祝大家学有所成、玩有所成，也祝愿我国的游戏产业在新的一年里有更新的飞跃吧!

石子　99. 2

家用电脑与游戏机



(总第55期)

目　录



游戏是通往电脑世界的捷径

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘威　梁华栋　陈明辉
谷岩　宋润方
美术编辑：单非　刘炜
责任编辑：谷岩
电　　话：编辑部 010－68728137
广 告 部：010－68728133
发 行 部：010－68728132
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京813信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW主页：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路8号
(西侧平房)(100830)
邮购地址：北京813信箱(100037)

主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第0010号
办公地址：北京市海淀区增光路45号
综合楼四层(可通信)
邮　　编：100037
定　　价：6.80元

眼看着春节一天天临近，兴奋之余小编也感到对自己的K5"老爷车"实是难以继续忍受，加之各位烧友的一片超频之声，RACER终于禁不住诱惑，驱车直奔中关村。掏光了兜里的银子，换回了一堆"宝贝"，不想噩梦也由此开始。在此后的一周之内，小编七进中关村，三换主板，四换CPU，五换内存条……故障依旧！？无条村里的老板态度奇好，怒火满腔却无处发泄，只觉脑中一片空白，"系统"险些崩溃……

圈里的朋友都说最近散件的质量太差，没想到全让RACER给赶上了。各位读者想必也都是铁杆的游戏玩家，是不是也正琢磨着升级、攒机呢？劝您一定小心为妙！得，言归正传，还是让我们看看业界有哪些新的动态吧。

游戏发行公司是否真的没有利润呢？不妨让我们来看一看国外同类公司的营运情况，作为我们中国人自己游戏公司的借鉴。

西风东"鉴"——国外游戏发行公司给我们的启示

从逆境中奋起的3DO

3DO公司在将业务重点转移到电脑游戏上之后一直运作良好。1月20日，根据统计结果，该公司预计其1999年前半个财政年度的软件销售利润将上升256%，这主要应归功于他们网络销售策略的成功。就在不久前，3DO公司对其站点3DO.com进行了升级改版，尝试着在网上销售自家的所有产品。





在稍后的1月27日，3DO公布了其1998年第三财政季度的报告，尽管总收入比1997年同期增长了176%，依然还是出现了赤字。其实这也是预料中的结果，毕竟3DO旧日的积病不轻，华尔街对该公司的财政分析早已表明了这一点。但实际的赤字数目比之分析要来得低，这表明3DO的努力已经取得了一定的成果。

应该说，3DO是败也软件，成也软件。为什么同样的东西却会导致不同的结果呢？这应该就是一个市场定位和推广的问题，这一点也许正是中国的游戏制作和发行公司最值得学习和研究的。

滚雪球式发展的电子艺界



1月22日，电子艺界宣布了其1998年第三财政季度的报告，与1997年同期相比，总收入与净收入分别增长了33%和42%，股票分红也增长了37%。包括第三财政季度在内，1998年后九个月，电子艺界的总收入为九亿四千四百万美元，比前年同期增长了34%，除去购并Westwood等一系列事务的支出，净收入为五千一百万美元，预计其1999年同期的财政净收入仍将可有55个百分点的增长。在1998年的那九个月内，电子艺界一共为三个不同类型的游戏平台发行了21个电子游戏，包括十个电脑游戏、七个PS游戏和四个任天堂64游戏。其中电脑游戏《FIFA99》和《上帝也疯狂Ⅲ》成为该公司销售最好的两款产品。

电子艺界的"境界"无疑是所有游戏制作和发行公司梦寐以求的，从报告来看，该公司的游戏平均销售收入高达五百万美元，这对中国的游戏公司来说是一个天文数字。我们应该看到，这是建立在电子艺界优秀的产品质量和良好的市场运作基础之上的。对于中国的游戏制作和发行公司而言，更重要的是扎稳脚跟。还有一点十分值得研究，那就是游戏内容为世界各地玩家所接受的程度，一个游戏做出中国特色并没有什么不好，可是为什么中国人能接受西方的血腥和杀戮，而西方人却不懂我们中国人的游戏呢？

以退为进的1998年软件市场

市场调查公司PC Data最近公布了其1998年度美国电脑软件市场销售统计报告，报告表明，去年电脑软件销售的市场进一步扩大，财政金融和教育类软件则是其中最大的赢家。

1998年电脑软件零售的总收入比前年增长了13%，销售总额达52亿美元；与此相反，零售价格却一反常态地下跌了8.9个百分点，平均价格为38.68美元，开创了新的最低记录。

具体到电脑游戏软件的销售方面，Havas Interactive（旧名为Cendant Software）一马当先，销售收入增长19%，其名下的即时策略游戏《星际争霸》（Starcraft）无疑是1998年销售成绩最好的电脑游戏软件。屈居第二的是电子艺界，销售增长为13%，第三名是GT Interactive，销售增长为9%。PC Data的统计报告显示，1998年电脑游戏软件的价格也有所下降，平均零售价从1997年的27.41美元下跌到了23.34美元。

"1998年没有太多真正热门的电脑游戏，这是导致价格下降的一个主要原因。" PC Data的总裁Ann Stephens评论道："除了极少数的例外，大多数销售成绩好的游戏软件走得都是低价路线，否则它们很难获得玩家的青睐。"

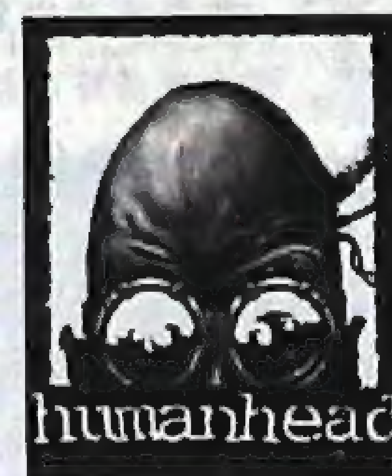
1998年度电脑游戏软件销售前二十名情况列表：

名次	游戏名称	发行公司	价格($)
1	《星际争霸》(Starcraft)	Havas Interactive	42
2	《猎鹿人》(Deer Hunter)	GT Interactive	18
3	《神秘岛》(Myst)	Learning Company	18
4	《微软飞行模拟》(Microsoft Flight Sim)	Microsoft	44
5	《猎鹿人Ⅱ3D》(Deer Hunter Ⅱ 3D)	GT Interactive	18
6	《泰坦尼克历险》(Titanic: Adv Out of Time)	Havas Interactive	24
7	《列高岛》(Lego Island)	Learning Company	25
8	《捕蛙者》(Frogger)	Hasbro Interactive	31
9	《暗黑破坏神》(Diablo)	Havas Interactive	27
10	《帝国时代》(Age Of Empires)	Microsoft	37
11	《神秘岛 II》(Riven)	Learning Company	39
12	《Cabela的游戏猎人》(Cabela's Big Game Hunter)	Activision	19
13	《垄断者》(Monopoly)	Hasbro Interactive	23
14	《虚幻》(Unreal)	GT Interactive	38
15	《芭比骑术俱乐部》(Barbie Riding Club)	Mattel	31
16	《雷神之锤Ⅱ》(Quake Ⅱ)	Activision	45
17	《挣扎》(Scrabble)	Hasbro Interactive	28
18	《微软之重回街机时代》(Microsoft Return of Arcade)	Microsoft	27
19	《岩石山赏金猎人》(Rocky Mountain Trophy Hunter)	GT Interactive	19
20	《芭比指甲设计师》(Barbie Nail Designer)	Mattel	17

从左边的统计结果可以看出，大多数热门游戏的售价都不高，这其实是1998年软件销售的一个大致趋势，价格跌了，但总的销售数量和收入却得到了提高。

直言不讳——"人类头脑"坦陈游戏业界利弊

最近，游戏设计小组Human Head（人类头脑）的商务发展主管Tim Gerritsen就记者提出的"游戏业界发行和制作公司之间关系"的问题作出了回答。他说："游戏界十分奇怪，通常是一些小型的制作组（公司）制作游戏，然后大公司就会介入并收购它们，接着这些拥有者便会口授制作者们到底该怎么制作游戏了。请试着比较一下作家的情况，没有任何公司会购买一位作家，但作家们一样把工作完成得很好，即使有公司和作家长期签约的情况，也从来没听说某家公司对作家说他该怎样写他的作品。但是在游戏界却恰恰相反，所以Mike Wilson创建"制作者联盟"也就很容易理解了。我想，不管制作者水平如何，即使发行公司购买了发行他们作品的权利，他们也必须让制作者按照自己的意图来制作游戏。如果他们做的好，那每个人都会很高兴，如果他们干得很糟，那就不要和他们再签定下一份合约了。"



Human Head是一家成立于1997年9月的独立游戏制作公司，其主要成员大都来自Raven Software。目前他们正和"制作者联盟"、Epic两家公司联手制作一个使用《虚幻》游戏引擎的名为《诗歌》（Rune）的第三人称动作游戏。



神秘身影——劳拉会有兄弟姐妹吗?

随着《古墓丽影Ⅲ》(Tomb RaiderⅢ)的“身影”在货架上出现，劳拉又到了度长假的时候。《古墓丽影》系列的制作小组Core的下一步行动会是什么呢?据了解，他们目前并没有开发任何第三方的游戏，不过小组已经重新做了分工。

据Core小组自己透露，自从《古墓丽影Ⅱ》之后，原来的设计小组已经开始转向了一个新的方向，这不是一个第三方游戏，但也不会再和“古墓”联上关系。该消息表示，更多的类似《古墓丽影》的游戏早已列在Core的制作计划之中，不过原设计小组的成员将不会再和这些搭上关系。为此新闻界特地向“古墓”系列的发行公司Eidos询问，但得到的回答只是沉默。

看来，劳拉将会有“兄弟姐妹”来帮她的忙了。

刹那的光辉——N64模拟器的短暂传奇



1月28日也许将是模拟器历史上最具纪念意义的一天，两名程序员在这天公布了一个电脑上的N64(任天堂Nintendo64)模拟器——UltraHLE。如果你的电脑配置是PⅡ300加上一块VOODOO2的话，那么准备好迎接屏幕刷新率为每秒30帧的《马里奥64》(Mario 64)和《赛尔达传说：时空之笛》(Zelda: Ocarina of Time)吧。

如果从技术上来看，这条消息令人难以相信，如果这是真的话，它将对任天堂产生不小的震动。不过，在网上进行的一次有关N64模拟器未来命运的讨论中，大家一致认为开发N64模拟器是一次疯狂的行动，因为到目前为止，该模拟器只能运行15个N64游戏。紧接着，尚未公开姓名的模拟器作者也迅速发表声明，将不再继续从事开发该模拟器的工作。网络站点DavesClassics.com指出，该模拟器是为了试验N64游戏模拟的可能性。但实际上一旦它正式出现，制作者很快就会成为盗版和版权问题的焦点人物，这恐怕是该模拟器中止开发的一个重要原因。

互惠互利——Acclaim与GameSpy携手共进



1月底，游戏制作公司Acclaim宣布该公司即将推出的两个第一人称动作游戏《恐龙猎人Ⅱ：邪恶之种》(Turok 2: Seeds of Evil)和《南部公园》(South Park)将会支持游戏工具GameSpy，发行时游戏将随带一个GameSpy的共享版本。GameSpy是一个用来在因特网中特殊的游戏服务器上快速和方便地进行游戏的工具，在玩家中广为流行。

Acclaim的产品经理Jackson针对此事发表了看法：“这是一件非常自然的事情，这两个游戏将为玩家带来极端的感受，而其中快速且自由的网络多人游戏是非常重要的一项内容。”GameSpy的制作者之一Mark Surfas则表示：“对于GameSpy能够支持《恐龙猎人》和《南部公园》，我们觉得非常兴奋，这两个游戏都非常适合在网络上进行并且一定会在我们的用户中流行开来。”

新闻速递



★ 2月9日至12日，在法国举办的“Milia Games 1999”节上，业界巨人微软首次参展。微软下属的“制作者关系组(Developer Relations Group)”在2月10日召开了一个为期半天的研究会，主题是讨论有关微软的WINDOWS操作系统在将来作为家庭多媒体娱乐和电脑游戏主要平台的问题。此外，微软还发布了期待已久的DirectX的附加功能DirectMusic。

★ Sony Online和Sony属下的989 Studios日前宣布计划投资独立的游戏制作公司RedEye Interactive。目前RedEye正在为989 Studios制作游戏，其中包括网络游戏《永远的任务》(EverQuest)。如果不出意外的话，接受投资后的RedEye将把全部精力放在网络游戏的制作上。当然，这些网络游戏的版权也一定会被Sony买下并出现在该公司专门建立的网络游戏服务器——The Station之上。协议表明，RedEye将为The Station制作四个网络游戏，包括角色扮演和战略等不同类型，其中首当其冲的就是为989 Studios制作的网络角色扮演游戏《永恒的任务》。



★ 1月底，LucasArts出面辟谣，否认电脑游戏《X翼联盟》(X-Wing Alliance)将会因《星球大战》电影的到来而延期推出，指出这纯粹是无稽之谈。LucasArts会出来澄清事实的主要缘故是近来许多玩家的个人网站纷纷登出《X翼联盟》延期推出的消息。LucasArts表示，这些传闻是毫无根据的，《X翼联盟》在制作过程中也没有任何问题，它将如期在3月或4月份发行。

★ Raven Software日前将自己制作的经典动作游戏《异教徒》(Heretic)和《毁灭巫师》(Hexen)的游戏程序源代码向外界公开，任何人都可以通过网络(Http://www2.ravensoft.com)获得这份带有安装和使用说明的1MB大小的源代码。Raven的副总裁Brian Raffel表示：“id Software公开DOOM的源代码后取得了巨大的流行效果，我们强烈地意识到将以上两个游戏的源代码公开所能取得的效应。我们希望有人对这些源代码进行修正使之成为GL版本的游戏，从而支持更高的解析度，获得更好的多人游戏效果，或者是将之引入诸如BeOS和Linux这样的操作系统之中，这种可能将会随着公众的想象力而无限延伸。”

★ 尽管Epic MegaGames对于正在制作的动作游戏《虚幻竞赛》(Unreal Tournament)讳莫如深，不肯透露丝毫口风，但是目前Epic的副总裁Mark Rein个人表示，这个游戏将很有可能在3月份上市。在该公司的公告板上，Rein写道：“我们希望《虚幻竞赛》能够在3月份的某个时候出现在商店的货架上，对于该游戏的Mac版本我们同样希望能够基本同步发行。”

果真如此的话，《虚幻竞赛》将于id Software的年度大作《雷神之锤Ⅲ》之前几个月发行，它将是id Software最直接也最有力的竞争对手。

新闻提供/天骄创作室 雷鸣

整理/Racer



WONDER SWAN 面市



日本 BANDAI 公司的掌机 Wonder Swan 将于 3 月 4 日在日本全国发售，价格为 4800 日元（约合人民币 350 元）。同时发售 5 款软件，其中包括 TAITO 的《电车 GO》以及 SQUARE 的《陆行鸟之不思议迷宫》。

Wonder Swan 是 BANDAI 去年公布的掌机，其实设计制造商并不是 BANDAI，而是一个名叫 KOTO 的公司。KOTO 已故的横井军平社长曾经负责开发任天堂红白机的十字键以及之后的 GAME BOY，Wonder Swan 独特的按键设计便出自他手。这是第一台横纵均可游戏的掌机，移植某些射击游戏更为简单便利。Wonder Swan 机身设定有 7 种颜色，画面是黑白显示，使用 1 节 5 号电池可以连续使用 30 小时，还配有特殊的充电电池，玩 RPG、SLG 等类型游戏大可不必考虑时间方面的问题了。Wonder Swan 的另一大特点便是小巧轻便，它是目前便携掌机中最薄也是最轻的机种。

BANDAI 在 3 月推出 Wonder Swan 是因为这是日本学校考试结束将放春假的时候。它的首次发售台数预定为 40 万台，1999 年度销售目标为 460 万台。也许 BANDAI 并不是在夸夸其谈，著名软件商的支持让人目不暇接。在此之前，曾有消息称 Wonder Swan 的销售将通过 SEGA 的子公司进行，然而这次 BANDAI 发布了完全相反的消息，Wonder Swan 将由索尼 SCE 与 BANDAI 联合组成的销售系统来推广。消息一出，业界顿时疑云四起，人们纷纷猜测 BANDAI 和 SEGA 之间又出了什么事，难道还与那场合并风波有关？BANDAI 发言人说："世嘉方面打算专一进行 Dreamcast 的销售，考虑到以上一点我们赢得了拥有 PS 优异销量的 SCE 的支持。""接到 BANDAI 热情的合作要求，我们决定与其合作。目前具体计划未定，SCE 正在为 Wonder Swan 推出软件而努力。"SCE 的以上态度令人感到吃惊，而在其带动下，数家著名软件厂商表示对 Wonder Swan 感兴趣。KONAMI 已经表示将在 4 月为其推出《BEAT MANIA 3RD MIX》，其中收藏了 10 首乐曲。SQUARE 和 ENIX 均认为 Wonder Swan 是颇具魅力的硬件。CAPCOM 则推出了《POCKET FIGHTER》，NAMCO 的《铁拳》也在制作中。光荣公司为其开发了《三国志 for Wonder Swan》，ATLUS 也明确表示加入。BANDAI 自己开发了《超级机器人大战》及《SD 高达》系列的软件。丰富的软件支持令 Wonder Swan 的销售前景十分光明。

NEO·GEO POCKET COLOR 新登场



日本 SNK 公司的掌机 NEO·GEO POCKET 的加强版将于 3 月 19 日与广大玩家见面。其名为"NEO·GEO POCKET COLOR"，变以前的黑白液晶画面为彩色画面，游戏效果更加逼真。

此款"NEO·GEO POCKET COLOR"外形与原先的 NG 掌机几乎完全一样，只是在某些局部设计上更加精细。由于采用了 16 位 CPU 芯片，游戏画面扫描点数为 160＊152，"NEO·GEO POCKET COLOR"的表现力很强。同任天堂的 GB COLOR 相比，此款掌机具有最大同时发色数多、连续游戏时间长的特点，性能可以说较 GB COLOR 更加优越。同时机内还设有世界时、台历、闹钟及占星术等特殊功能。更加值得注意的是，它可使用专用数据线同 SEGA 的 DREAMCAST 相联，互换信息成为可能。它还可以利用模拟彩色表现原来 NG 掌机游戏的黑白画面。

目前加入该掌机软件制作阵容的厂商很多，但除了 CAPCOM、TAITO 以及 VEP SYSTEM 等之外，著名厂商较少，这让人开始怀疑其销售前景。好在 SNK 方面宣布这只是首批加入 NEO·GEO POCKET COLOR 制作阵容的厂商，令人激动的消息还在后头，况且 SNK 已准备将旗下数款大作移植，其中包括《格斗之王 R－2》、《侍魂！2》以及《饿狼传说》等，SNK 迷们是不应放弃这个机会的。NEO·GEO POCKET COLOR 发售日定为 3 月 19 日，价格为 8900 日元（约合人民币 650 元）。

《最终幻想Ⅷ》销售形势大好

SQUARE 为 PS 制作的 RPG 大作《最终幻想Ⅷ》已于 2 月 11 日在日本全国开始销售。就笔者结稿时止，该游戏的预定销售数已超过 100 万。

日刊《FAMITSU》在 1 月 19 日对日本全国 17600 家连锁店做了详细调查，《FFⅧ》的预约销量已达 95 万 1749 部。SQUARE 称自从 1 月 11 日日本各大电视台开始播放《FFⅧ》促销广告起，预约销售数猛增，1 月 12 日起一个星期之内预约数超过了 20 万，而且随着游戏发售日的临近，预约热潮有增无减，人们对《FFⅧ》的热情可见一斑。SQUARE 认为《FFⅧ》的预约数量绝对不会低于前年《FFⅦ》的记录（150 万），对此 SQUARE 表示有十分的信心。另自 1 月 20 日起，在因特网上开始预约销售《FFⅧ》，玩家只要访问 DigiCube 的主页并根据提示输入相应的选项，在发售日当天不出家门便可以收到一份精美的《FFⅧ》4CD 完全版本。

为了配合《FFⅧ》的发售并继续推广 PS 销量，索尼电脑娱乐公司（SCE）从 1 月 23 日起再度将 PS 的售价从 18000 日元降至 15000 日元，原配置不变。由于 PS 的最新记忆 PDA 卡 POCKET STATION 的发售日也是 1 月 23 日，价格恰恰为 3000 日元，那么如果现在购入一台 PS 的话，即相当于用以前价格还可得到额外的一部 POCKET STATION，SCE 的促销战略真可谓高明。相信 2 月 11 日《FFⅧ》的推出又将令 PS 的销量提升到一个新的阶段，PS 强劲的销售势头能持续到何时呢？

1998 年日本电视游戏软件销售 TOP30

名次	软件名称	厂商	机种	销量
1	生物危机 2	CAPCOM	PS	2155266
2	口袋魔鬼比卡秋	NINTENDO	GB	1508751
3	GT 赛车	SCE	PS	1495761
4	DQ 之魔怪	ENIX	GB	1224039
5	铁拳 3	NAMCO	PS	1186119
6	寄生前夜	SQUARE	PS	994560
7	游戏王	KONAMI	GB	937800
8	异度装甲	SQUARE	PS	892015
9	赛尔达传说	NINTENDO	N64	824952
10	WINNINGELEVEN3 足球	KONAMI	PS	750881
11	星之海洋	ENIX	PS	700457
12	XI	SCE	PS	686042
13	燃烧战车 Solid	KONAMI	PS	674591
14	SD 高达 CTGENERATION	BANDAI	PS	669368
15	武藏传	SQUARE	PS	648803
16	山脊赛车 4	NAMCO	PS	557227
17	实况职业棒球'98 闭幕版	KONAMI	PS	550836
18	口袋魔鬼	NINTENDO	GB	534024
19	BEATMANIA	KONAMI	PS	532910
20	陆行鸟不思议迷宫	SQUARE	PS	517272
21	机器人大战 F 完结篇	BANPRESTO	SS	514089
22	电车 GO!	TAITO	PS	510068
23	樱花大战 2	SEGA	SS	509445
24	大家的高尔夫	SCE	PS	499120
25	口袋怪物擂台	NINTENDO	N64	491495
26	健康的比卡秋	NINTENDO	N64	491467
27	古惑狼 3	SCE	PS	458749
28	98 世界杯足球	EA	PS	455910
29	WORLDSTADLUM2	NAMCO	PS	422285
30	古惑狼 2	SCE	PS	395884

1998 年日本游戏机销量排行

名次	机种	销量
1	PS	2722682
2	GB COLOR	1647203
3	N64	621348
4	DREAMCAST	260261
5	SS	258204
6	NG POCKET	40704

1998 年日本游戏软件销售排行

名次	机种	软件销量	软件款数
1	PS	31209700	671
2	GB	5023200	96
3	SS	4829300	262
4	N64	3019100	56
5	DC	419500	8

1998 年日本游戏软件商销售量 TOP10

名次	厂商	软件销量	软件款数
1	NINTENDO	5215598	11
2	SCE	5085758	12
3	KONAMI	4634181	11
4	SQUARE	4266683	10
5	CAPCOM	3249583	6
6	NAMCO	3119194	7
7	ENIX	2686919	5
8	SEGA	1226637	5
9	BANDAI	1114923	3
10	BANPRESTO	681809	2

新闻整理/吴波

家用电脑及软件展在京开幕

2月4日，因"不可抗拒因素"而推迟的"第七届北京家用电脑及软件展"终于开幕了。记者于开展当天便赶到了现场，不过第一感觉就是不如以往"热闹"了。也难怪，现在是大展天天办，观众日日看，展会多却大都没有特色，人们的热情自然大减，这是社会各界的普遍看法。

草草转了一圈，几乎没见什么大的厂商，游戏厂商更是不见踪影，只看到有第三波参展。同以往一样，媒体的展位倒是不少，作为主办单位之一的本刊自然也在其中。记者看到自家的展位前人头攒动，便也好奇地挤了进去，原来是本刊杂志及特价游戏正火爆热卖，咦——这是什么？仔细一看，才发现原来是最新一期的配套光盘，连自家人都没见过就拿到展会上来了。

（编后：当时在展会上还拍了几张照片，想让咱"家"里人也露露脸，无奈小编弄丢了数码相机的数据线，只好作罢……）

中国电信一分为三

2月4日，信息产业部部长吴基传在国务院新闻办举行的中外记者招待会上宣布，中国电信将一分为三，分割成无线导呼、移动通信和固定电话三个独立的、规模较小的电信公司，这意味着中国电信市场将真正地打破垄断、引入竞争。对中国电信的重组是本着政企分开、引入竞争、破除垄断、促进发展这一原则进行的。

信息产业部明确表示，将禁止外资进入电信市场，网络电话目前也不会向社会放开经营，要实施严格的经营许可证制度。吴基传说，中国政府将加快电信市场法规的制定，加强对电信运营商服务收费、运行质量的监督，并根据国情和百姓消费水平调整电信价格。他强调，降低电话初装费、手机入网费和国际长途电话费，以及实行手机单向收费势在必行。他还透露，电话初装费、手机入网费的价格有望在近期作出调整，具体方案已经上报国务院有关部门。另据报道，今年上网费也有望下调。

（编后：中国电信长期以来在国内市场独占绝对优势，市场占有率达95%，资产总值5600亿元，而它唯一的对手——中国联通——仅有股本13亿元。这种缺乏竞争的状态导致电信服务的价格一直与大众消费水平存在差距，电信垄断、电信价格等问题一直是大众关注的热点。网络收费高的问题尤为突出，不仅在中国，全世界普遍如此，因此才会有不少国家的网民不断采取罢网行动，据说最近法国网民已经在罢网行动中取得了胜利。在全世界反垄断的一片呼声中，想必此次中国政府下决心将中国电信一分为三，不仅是顺应潮流，更是由于市场的需要。）

福州 IP 电话案再起波澜

近日闹得沸沸扬扬的"福州 IP 电话案"可谓一波三折，波澜迭起。

福州"网虫"陈锥、陈彦兄弟从1997年10月开始为顾客提供网络电话服务，国际长途的收费标准是6～9元/分钟，而电信部门的收费标准为18.4元/分钟。陈氏兄弟因此被福州电信局告发，后被公安部门以涉嫌"非法经营电信罪"传唤并扣押了5万元人民币现金及有关器材。1998年5月，陈氏兄弟状告公安部门"滥用职权"，被区法院驳回。陈氏兄弟不服裁决，当即向福州市中院提起上诉，由此引发了广为中外媒体关注的我国"网络电话第一案"。

1月20日下午，在经过两个多月的广泛调查分析和听取专家级证人的意见后，福州市中级人民法院裁定：网络电话不属于邮电部门统一经营的长途通信和国际通信业务，而是属于向社会放开经营的电信业务，陈锥、陈彦的行为并不构成非法经营罪。对此判决结果，中国信息产业部马上作出了反应，明确指出：IP 电话确属电信专营。在信息产业部看来，IP 电话属于国际通信业务，而不属于因特网上的信息服务业。与福州中院的判决截然相反。双方用于引证各自观点的法律法规各不相同，却又似乎都有道理，使此案更增加了一些戏剧色彩。

直到现在为止，此案还没有最后的定论，不过目前信息产业部正在和最高人民法院加紧就有关问题进行磋商，准备重新出台与福州中院相对应的司法解释。

（编后：此案的焦点在于 IP 电话是否专营，由于国内对此还没有明确的法律法规，加上电脑业界对大众的"模糊"引导，分歧的产生也是必然。正如福州中院行政审判庭庭长曲枫所说"正是新技术飞速发展和立法相对滞后的矛盾，导致本案中各方从各自权力和利益角度出发，对网络电话属性的解释产生严重分歧。"无论如何，网络电话需要的是管理和立法，而不是不正当限制或消灭，我们期待国家对网络电话以及基于互联网其他技术的经营管理尽早作出更高层次的规范。）

罗技"力回馈"大赛开战

日前，北京连邦软件公司与苏州罗技电子有限公司正联手举办首届"罗技力回馈摇杆游戏大赛"。整个比赛分为预赛和决赛两个部分，预赛时间为2月1日至2月14日，决赛时间是2月20日上午。大赛采用的是罗技公司最新推出的力回馈摇杆，想试一试其中乐趣的玩家不妨到连邦 分店、黄庄店、科苑店、京广店等八家专卖店去体验一下，没准还能赢得千元大奖。

这次比赛统一采用空战游戏《以色列空军》。预赛采用随到随赛无需报名的方式，32名成绩最佳的选手将参加决赛，最后产生两名冠军和6位优胜者，冠军将获得价值1000元的罗技力回馈摇杆一台，优胜奖将获得价值100元以上的罗技鼠标一个，另外入围的24名选手将获得价值50元的连邦正版软件。

罗技一直是生产计算机周边产品水平很高的厂家，这次与连邦公司联手举行游戏大赛，一方面是为了让广大游戏玩家能有互相切磋、互相交流的机会，另一方面为了让更多的人能亲身体验到高科技产品所带来的乐趣。

连邦五岁了

1月28日，北京连邦软件有限公司在京召开了成立五周年庆典大会。经过五年的发展，连邦软件连锁销售组织规模不断扩大，年平均增长率超过100%。1998年，连邦已发展成为覆盖全国149个城市、专卖店数量达256家、年销售额3.5亿元人民币、承销的软件产品超过7000种，目前国内最大的正版软件销售平台，连邦五年的发展，是国内正版软件市场发展的一个缩影。

在庆典大会上，连邦公司正式向全社会宣布了跨世纪的五年战略规划，指出连邦将在渠道、品牌、人才、管理及经营手段等方面全面提升，以信息产品流通、电脑教育培训、互联网络营销、IT 资讯服务为四个战略目标，将连邦发展成国内最大的综合性信息产品流通和信息技术服务企业，这是连邦成立五年来对整体发展战略的一次重大调整。

新"赛扬"提前上市

据报道，Intel 计划在2月底推出450MHz 和500MHz 的 PⅢ 处理器之后，于今年3月15日推出主频为433MHz 的新赛扬芯片，比原定日期提前了好几个月。此举是为了更好地和 AMD 即将推出的 K6－3 芯片竞争，以争夺售价低于1200美元的低端电脑市场，其主频为466MHz 的新赛扬芯片也将提前到今年上半年推出。有消息说，在新赛扬推出的同时，Intel 可能对其赛扬系列芯片进行降价，幅度大约在15%左右。

小心 PⅢ 偷窥您的隐私

最近，英特尔公司宣布将在其新一代芯片 PentiumⅢ 中采用一项新技术，这项技术可以通过因特网传输芯片内置的一个唯一的序列号来验证用户的身份。不想这一宣告顿时引起轩然大波，许多隐私保护专家认为这样无异于侵犯用户的个人隐私，并马上有人开始组织抵制英特尔公司这一新技术的活动，消费者保护组织也对这个问题表示了极大的关注。迫于各方面的强大压力，英特尔最终宣布将在因特网上发布一个免费的可用于关闭这个特性的软件，并称在今后制造的 Pentium Ⅲ 中将不再使用此种技术。

但是，抵制行动的组织者认为，这一举措并没有从根本上解决问题，因为每当计算机重新启动后，这个特性将重新恢复，而且由于用户在访问 WEB 站点时，很可能会被要求输入 ID 号，这无疑又泄漏了用户的秘密。因此，他们要求英特尔将其 PentiumⅢ 芯片的这一新功能完全去除，并宣布将进一步扩大抵制行动。有鉴于此，其它几家电脑芯片制造商纷纷表示，它们将不会在自己生产的芯片中采用类似的技术。

贺氏破产 GVC 另觅新欢

1月25日，台湾 GVC 公司同吉山公司签定了致福 MODEM 系列产品的代理协议。GVC 是世界上最大的 MODEM 生产厂商之一，吉山公司则是一家具有丰富 MODEM 及相关产品销售经验的公司，两家联手，很有可能会让其他 MODEM 厂商叫苦不迭。

由于 GVC 拥有贺氏公司的一部分股份，因此它在1998年并没有做大规模的宣传，免得自家内讧，如今贺氏破产，给了 GVC 一个绝好的商机。贺氏在国内拥有相当大的用户群，其破产以后的售后服务问题相当严峻，GVC 与吉山的联手则恰到好处。曾经是贺氏 A 系列 MODEM 总代理的吉山公司表示，他们正在积极同贺氏联系解决维修问题，同时吉山将组建自己的维修队伍，尽量解决用户的需求；而 GVC 则会在贺氏产品的维修问题上对吉山公司提供最大的、包括零配件和技术方面的支持。

（编后：真不敢相信，赫赫有名的 Hayes 就这样消失了，想想去年大家还在讨论是否有必要花大把的银子去买 Hayes 猫，而今却已成过眼云烟，很有些风云变幻的味道。另有消息说，2月12日 Hayes 将被公开拍卖，其欧洲和亚太分部将被单独出售，就连互联网域名、用户联络资料和数据库等也难逃厄运，让人不胜感慨！以前国人说到 MODEM 只知道 Hayes，恐怕几年后国人说到猫就要想到 GVC 了。）

注："连邦软件排行榜"因故暂停一期，请各位读者原谅。

本栏编辑：Racer
E－mail: srf@fcgm.com.cn

国内最新游戏上市追踪

上市日期:1999 年 03 月

本栏编辑:Racer

本期力作:长驱直入



长 驱 直 入



游戏类型:策略模拟
出品公司:GT Class Ghost
上市代理:中国电子出版物部
系统要求:P133/16MB
推荐配置:无
参考价格:无

如今模拟战斗的游戏越来越多,但象《长驱直人》这样,玩家可以驾驶直升机在枪林弹雨中穿行、歼灭敌军坦克编队、引导盟军摧毁敌军基地的游戏并不多见。游戏中有多种直升机可供玩家选择,如眼镜蛇 AH-1、泥鳅 OH-6 等,整个游戏共 26 项任务。

说到模拟游戏,很多玩家往往“望而兴叹”,全因此类游戏有一样通病——操作难度太大。不过比较起来,《长驱直人》在操作设计上还是很体贴玩家的,相对要轻松许多,很容易上手。

水浒传·天命之誓

的确,中国古典名著的魅力就是巨大的商机,很多游戏厂商认识到了这一点。三国类游戏是这方面的先驱和典型,而以《水浒传》为题材的游戏目前亦有大量的厂商在开发,《水浒传·天命之誓》则是由光荣较早推出的一部相对成熟的“水浒”游戏,想必国内玩家已十分熟悉。

玩家可在林冲、史进、鲁智深等 10 人中扮演 1 人,任务是讨伐乱国之臣高俅。游戏中共有 225 人出场,不同的人物有不同的能力值设定;在战斗中,具有单挑对决、妖术、火计等丰富的攻击术,由于加入了河流、季节及天气变化等因素的影响,游戏的可玩性大大提高。



游戏类型:策略
出品公司:日本光荣
上市代理:第三波
系统要求:i486/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥128

魔法师传奇(Magic and Mayhem)



游戏类型:即时策略+RPG
出品公司:Mythos
上市代理:新天地
系统要求:P133/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥148

《魔法师传奇》由曾经开发过《幽浮》(X-COM: UFO Defense)的英国著名游戏公司 Mythos 制作。该游戏在即时策略的基础上融入了很大的 RPG 成分,由于采用了组合魔法系统,可以用 21 种法宝组合出 63 种魔法。随游戏还特别提供了一本关于希腊神话、亚瑟王等西方传说的百科全书,是了解欧美文化、透析游戏背景的很好的参考书。

新天地公司在引进这款游戏的同时对其进行了汉化工作,由于经过精心翻译并采用可以任意缩放、着色,并且具有边缘平滑效果的 EALGE 字体,译文准确,字体美观,最大限度地保留了英文原版的风格。

航海时代之战潮

故事发生在 18 世纪,英国和西班牙为了争夺“海上霸主”的地位,展开了一场残酷的争夺战。玩家要在不停地进行商贸和战斗,并且经受住雷电交加、狂风暴雨以及敌舰围困的考验后,才能使自己的小船变成不亚于 TAITANIC 的大型超级舰艇,用船舷排炮猛击敌人的小船,发泄心中的怒火。

游戏中的过场画面图像流畅、色彩宜人,让人仿佛置身于其中,最吸引人的地方就是其有趣而专业的航行操作、船员洪亮而有节奏的嗓音、战斗时一炮击沉对方的喜悦。这款游戏曾被 PC Gamer 称为“最新鲜的海战”游戏。



游戏类型:即时策略
出品公司:[illegible]'s Thumb
上市代理:中国电子出版物部
系统要求:P133 16MB
推荐配置:无
参考价格:无

三角洲特种部队(Delta Force)



游戏类型:射击
出品公司:NOVALOGIC
上市代理:电子艺界
系统要求:P166/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥149

这是 NOVALOGIC 制作的一款以单兵战斗模拟为主的游戏。玩家将扮演“三角洲特种部队”中的一员,深入恐怖分子的基地执行各种任务。在 40 个由真正的“三角洲特种部队”训练军官所规划的任务中,玩家必须妥善地运用武器、与队友相互配合、熟练掌握以少胜多战术的技巧才能顺利过关。

游戏中的地形表现有了很大改进,使得玩家可以利用具有真实起伏效应的地形做为掩护,这一点很有创新意义。游戏支持多达 30 人的联网对战,并有死亡对战、团队合作、夺旗等三种模式可供选择。应该说,联线的乐趣在这款游戏中表现得更为突出。

三国群英传 2

三国题材的游戏已经很多,但据我所知正在制作之中的同类游戏仍然不少,可见三国题材的魅力和潜力。玩家们对《三国群英传》自然不会陌生,现在它的第二代产品终于推出了,还是沿袭策略加战斗的路子。

《三国群英传 2》采用了一代所用的游戏引擎,这次将有 400 多名武将登场,每名武将的人像都是采用手工绘制的,看起来比一代更加真实,人物造型十分鲜明。在二代中,文官的地位得到了很大提高,在战斗时与武将同样重要;二代中的阵型也由原来的 11 种增加到了 13 种,各种阵型间能力消长与相生相克的关系更加明显。



游戏类型:策略
出品公司:奥丁科技
上市代理:智冠
系统要求:P100/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥69

大宋英豪岳飞传



游戏类型:RPG
出品公司:智冠
上市代理:智冠
系统要求:P133/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥69

还记得小时候每天早早地就坐在收音机前,等着听刘兰芳说《岳飞传》的情景,从那时起我才知道,他是中国历史上著名的民族英雄。

这款游戏似乎更能勾起与我同龄的人的回忆,如果他们同样也是“玩家”的话,大可以此来过一把英雄瘾。游戏描述了从少年岳飞勇夺武状元,一直到挂帅抗金、征战沙场的全过程,对于熟悉那段历史的玩家来说很容易产生共鸣。游戏制作细腻,全部人物都是按人物比例缩小的,除此之外,游戏中的战术也十分丰富,火、水、风等各种攻击技巧需要玩家仔细斟酌。

盟军敢死队



使命召唤

公爵、地狱、幽灵、芬兰佬、贝雷帽这些反法西斯斗士们由于使命的召唤又一次聚集在一起，迎接新的挑战。这就是 Pyro 即将推出的《盟军敢死队》的任务版《使命召唤》。《盟》是一部非常出色而又不落俗套的作品，笔者也是它的绝对拥护者和追随者，因此在网上见到了这个任务版的 DEMO 后便义无反顾地……一个字——下！

在《使》中玩家将指挥盟军敢死队继续转战欧洲战场，完成 8 个全新的任务。前作中每个场景只需完成一个任务就过关了，虽然有时敢死队员不得不东跑西颠，四处乱转，可终极目的只有一个。但此次却不同了，每个场景都会接到多项任务，比如在 DEMO 中就要求玩家不但要解救人质，还要绑架德军将军，在重兵把守下，没有一个任务是可以轻松完成的。作为任务版，《使》将不再提供任何热身运动（就是游戏一开始的那几个菜鸟关），精心制作的 8 个场景个个危机四伏。为了不使大家感到畏缩，制作组特意在《使》中安排了两个难度——Easy 和 Difficult，以供玩家选择。据《使》的首席制作人 Eric Adams 说："Easy 难度是为那些感到前作太难的人设计的，在此难度下德军的 AI 略有降低(笔者就很纳闷：为什么贝雷帽在德军身后大摇大摆都不会被发现？是人就该有脚步声嘛！)。而 Difficult 模式则是为那些在前作中感到游刃有余的专家准备的，这种模式下德军的敏感区会大大扩张(呵呵，这回可不敢再目中无人了)。"

同时，《使》还在许多方面有所改进和增强。首先引起笔者注意的变化是：《使》的地图有以前的两倍，并且新增了多种复杂地形。Adams 说："新作中的德国士兵和装甲车将会增加到原来的两倍，精美的场景绝不逊色于前代，玩家将有机会置身于空军基地、海军基地甚至是动物园中。因此《使》的内存要求也相应地增加到了 32MB(笔者的机器刚刚好)。"

其次就是一些细微之处令人叫好，这里有必要提醒大家——吸烟是会致命的！玩过《深入敌后》的朋友都有体会，贝雷帽是个必不可少的人物，主要原因是只有他能用声音引开德军然后一刀解决。但《使》却为所有队员增设了两种引开敌人的能力，一个是丢石子，敌人会朝石头打来的方向看，急了就会气乎乎地跑出来找；而另一个能力则是从敌人身上获得香烟，贪婪的德军是要烟不要命，因此无论在哪里扔包烟只要他们能看到就会去捡，而此时只需站在他背后用刀子一捅……

《使》中还新增了 3 种武器：一枪毙命的霰弹枪、可远距离射击的来福枪和手铐。但从 DEMO 来看，前两者能派上用处的机会并不太多，枪声太大并且填弹速度极慢，它们的最佳用途是在队员被敌人发现后用来掩护同伴撤退，但别以为有了它们就可以硬碰硬，毕竟这个游戏的核心还是战术。手铐倒是一个不错的创意，玩家可以利用它捕获德军，从而滴血不溅地完成任务。和前作一样，根据队员完成任务的时间、杀死敌人的数量以及对敌军造成的破坏程度会授予他们不同的勋章并可以不断升级，但进入最后战场时不再需要达





到某种军衔了，这在无形中降低了游戏的难度，玩家也不会再有挫折感了。以下是《使命召唤》的新特点列表：

·8 个新增的任务地图，并拥有更佳的细节表现。

·Easy 和 Difficult 两种不同难度可供选择

·更大的场景地图，多任务方式：暗杀、破坏、劫持和营救等等。

·波恩、贝尔格莱德、荷兰和克里特岛等新的任务地点。

·追加了 3 种新武器：霰弹枪、来福枪和手铐。

·追加了多种新建筑物和敌军装备（包括 ME262 战斗机和大名鼎鼎的虎式坦克）

HIGH LIGHT

一般来说，玩家对游戏任务版总是很挑剔，而任务版的质量也往往不如前作。但《盟军敢死队——使命召唤》肯定会是个例外，这是它特殊的游戏类型决定的。只要 Pyro 愿意完全可以将游戏中的每一关当成一个完整的游戏来卖（每个 3 美元，最后合并成一个二战秘密部队全集……呵呵，玩笑），因此从现有的 Demo 看，《使命召唤》取得成功是毋庸质疑的。

文/于昊　　编辑/石子

游戏名称：Commandos
Beyong the Call of Duty
游戏类型：即时策略［ST］
制作发行：Pyro Studios/Eidos
上市日期：1999 年 3 月
期待程度：★★★★☆



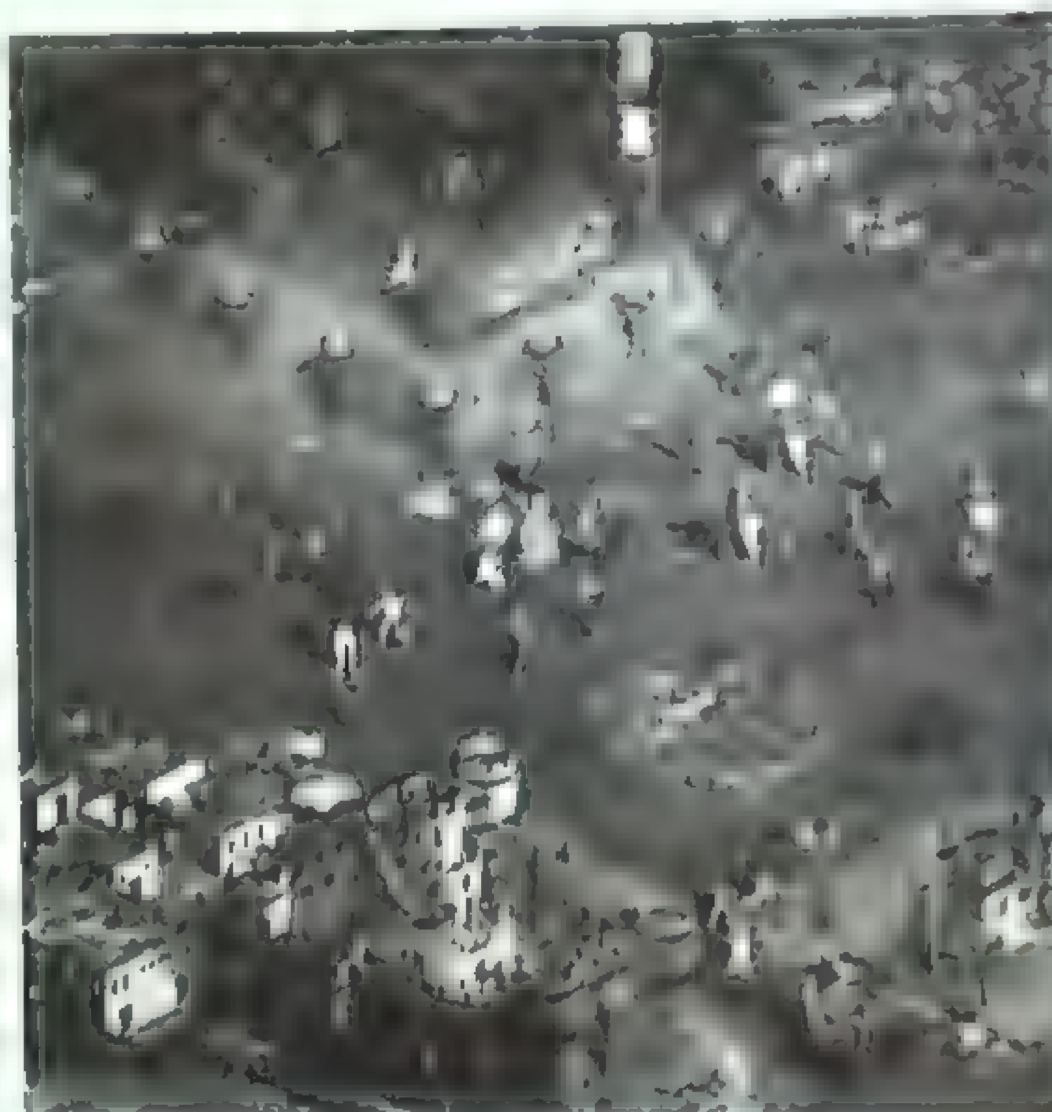
一部时髦的好游戏，最大的危险是被同类型的粗制滥造品淹没。这正是 iMagic 的《七国演义 II》在去年即时策略克隆热中遭受的命运。这个游戏卖得很好并且有一群相当热情的追随者，但它却没有得到应有的地位。现在，它的制作者们希望通过续集——加入新的特性、采用新的模式和选项，来改变这种现状。

《七国演义 II》的画面给人的感觉很好，看来制作组在场景的刻画上的确煞费苦心。游戏支持 1024×768 像素和 800×600 像素的分辨率，3D 效果的建筑和部队描绘得细致准确，新技术的应用也令战争场面更具震撼力。制作组听取了互联网上众多玩家的意见，游戏的改进是显而易见的。最为显著的变化就是大大扩展了游戏中 Fryhtan 的角色。在一代里玩家可以在 8 种人类文明中任选其一，Fryhtan 仅仅是定期发作的一群怪兽而已，主要的争斗是在人类各种族间展开的。现在，Fryhtan 也发展出了 7 个种族，并且想要完全征服人类世界，他们不再蛰伏于巢穴中，他们会发展自己的城镇，虽然无法招募工人，但如果人类突人他们的阵营，这些城镇就可以进一步发展。当然这些城镇很难控制，除非有一个杰出的领导者帮助管理，而这个领导者必须是人类。

人类文明的目标是



驱逐 Fryhtan 并且建立起本族的秩序，因此玩家必须学会联盟以攘外，同时保存足够的力量自治以期待有一天还能够安内从而取得最终的胜利。虽然人类文明的种类也有所增加，但这并没有扮 Fryhtan 那么新鲜，毕竟 Fryhtan 带来的是全新的体验。作为一个 Fryhtan 是无须考虑名誉问题的，也不需要管理臣民，扼杀文明成了天经地义的事。玩家将通过生命点数来哺育新的 Fryhtan，当联盟派遣的全是弱旅时，就应该毫不犹豫地撕毁条约消灭它们以取得生命点数来壮大自己的队伍（正义又要大声疾呼了，呵呵，不要太当真吗）。更具有吸引力的是，Fryhtan 的每一种族都具有一处特有的建筑用来培养他们的亚种。



在一代中，神的力量没有能够充分显现，因此二代特别加入了神庙——这是召唤人类本族神话中伟大生灵的地方。神庙的设计是根据各文明的神话历史而来的，举个例子：如果是埃及人，他们的神庙将大大推进城镇的发展，并提供更多的人力资源；罗马人的神殿会加强战士的初始战斗力；伽南人的巴力神会制造剧烈的地震；印第安的战神总是旋风般的来去，引起一阵小小的飓风。

战略与战术在最初的游戏中也不是完美无缺的，在《七国演义 II》中每个种族都拥有一座培养本族特殊战士的建筑，通过特定的研究项目来培养战士的潜能。举个例子，研究塔的艺术将使中国少林武功发扬光大。不太名誉的间谍在二代有了新用途，他们可以煽动民众、收买对方间谍、贿赂官员、暗杀领袖和偷取科技情报等等。

指挥的艺术在《七国演义 II》中得到了加强，军队在战斗时有 3 种状态——进攻、防御和列队，玩家可以通过点击鼠标来切换这 3 种模式。处于进攻模式的部队会四处寻找敌人厮杀，他们认路的 AI 据说是很高的，可以保证不至于因为迷路而遭受损失；防御模式下的部队只在敌人来犯时出手。

在二代中英雄的出现可能是最终胜利的必要条件。他们是出色的领导人，无往不胜的征服者，试问：希腊的亚历山大、罗马的凯撒、伽太基的汉尼拔、日尔曼的威廉、维京人的雷夫和埃及的兰姆赛斯，聚集一堂彼此厮杀，谁是真正的王者？

HIGH LIGHT

当初《七国演义》的难度是它的支持者们抱怨最多的地方，如今制作组并不打算就这一问题让步，尽管游戏由易而难循序渐进，但总体难度并没有下降。而对于新手来说，花费精力在提高自己的游戏技巧上是件很累人的事情。这不得不让人担心《七国演义 II》是否会因此而失去更多的拥护者，也许时间会说明一切。

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：7 Kingdoms II
The Fryhtan Wars
游戏类型：即时策略［ST］
制作公司：Enlight Studio
上市日期：1999 年 8 月
期待程度：★★★★



生物危机 II

《生物危机 II》是 PS 上的一颗重磅炸弹，与其说它是游戏，不如说是一部精彩的交互式电影。故事开始于《生物危机》之后的几个月，可怕的病毒侵袭了城市，Resident Evil 的漏网之鱼操纵着一切，玩家不仅要承担起追查病原体的责任，更要拯救包括自己在内的所有幸存者。《生物危机 II》中也有两个可供玩家选择的角色：新上任的警官 Leon Kennedy 和 RE 成员的妹妹 Claire Redfield。一代中的两个主角在特性上并没有太大区别，而在二代中人物间差异变得比较明显。比如，Claire 可以凭着一件开锁器开始她的冒险，Leon 则是用打火机；游戏中 Claire 将发现一个手雷发射器，Leon 则捡到霰弹枪，他们所面临的问题也因此而有所不同。令人激动的是，当玩家深入一个角色时，另一个角色的经历也会随之展开——也就是说，当 Claire 完成任务时，Leon 的故事也将呈现在玩家面前。由于两个角色会经过同一个城市的许多地方，第一主角在游戏中的所作所为将会影响到第二主角的进程，例如：Claire 如果取走了某处的枪支，Leon 经过时便会一无所获。这无疑是一个很酷的设计思想。

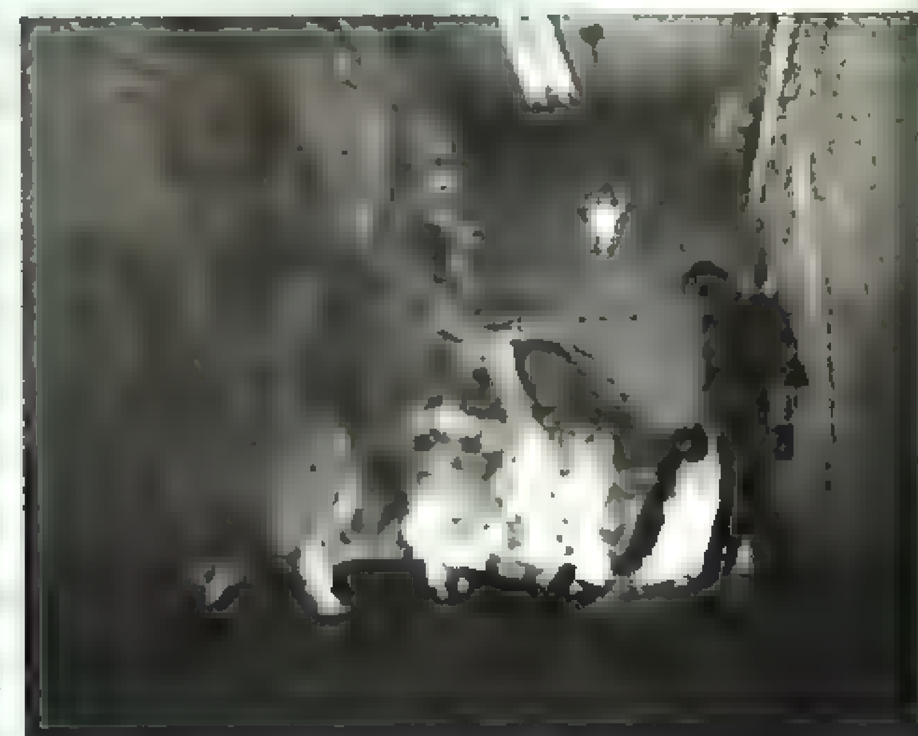


《生物危机 II》备受瞩目的另一个原因是：它继承了一代颇受欢迎的特性——武器、弹药、生物的多样性以及令人震撼和恐惧的故事情节。玩过一代的玩家一定不会忘记被僵尸围困时的那种透不过气来的感觉，在二代里这种感觉更加令人战栗。就如同经典恐怖片中的情景，和着低调怪诞音乐的晨昏不明的场景，犹如野兽般的嚎叫声仅有一墙之隔，接踵而来的尖叫使人寒毛倒竖，当邪恶的巫师就要破窗而入时，相信没有一个玩家会保持心率正常。



当然，《生物危机 II》中更不会缺少 3D 效果——全三维背景和三维角色。虽然看起来和一代有点相似，但在画面的解析度和人物形象上却有不可思议的进步。无论是英雄、僵尸或者其它生物，多样的面部特写使他们看起来好象真的存在于空气中。较之一代，二代的进步还表现在玩家可以通过观察同伴的身体语言发现他们是否受伤，而不需要反复切换屏幕；人物的受伤程度也有了分别：轻者不影响功能，中等影响到奔跑，重伤则会危及生命。这样的设计大大增强了游戏的[illegible]度，使游戏的进程不总在玩家的掌握中，从而令人产生不断深入下去的愿望。

那么，PC 版与 PS 版到底有哪些区别呢？首先是支持 3Dfx 加速卡后的画面比 PS 大为改善；其次，《生物危机 II》不再只支持少量的 3D 加速芯片，而是支持到可兼容 Direct3D 的一切加速卡；此外，PC 版中还加入了“Gallery”功能，玩家除了可以回顾游戏的一些过场动画之外，更可以欣赏到一些原稿画，所以电脑版的《生物危机 II》可以说是《生物危机》迷的一大收藏品。



HIGH LIGHT

据最新消息，上海育碧已经取得了该游戏的国内代理权，并力争以最快的速度上市，而且中文版的有关事宜也正在磋商之中，国内的《生物危机》迷看来是有福了。

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Resident Evil II
游戏类型：动作冒险［AC/AD］
制作公司：Capcom Entertainment
上市日期：1999 年 3 月
期待程度：★★★★☆

玩具兵大战 II

应该说玩具兵这个题材是非常取巧的，因此3DO的《玩具兵大战》本应取得骄人的成绩，但糟糕的是游戏的定位——玩起来就象是第三人称的《Quake》——和别扭的操作，几乎毁了整个游戏，使游戏性大打折扣，一个不错的创意就此搁浅。如今，3DO终于卷土重来，推出了《玩具兵大战 II》！



《玩具兵大战 II》在操作界面上做了革命性的改善，大大加强了鼠标在游戏中的操控作用。玩家将可以用鼠标来移动中士(Sarge)，射击时只要用鼠标在敌人身上一点就行了。这样的设计与传统的即时策略游戏非常相似，容易掌握，因此玩起来很舒服。当然键盘的作用依然不可忽视，数字键可以用来选择武器，中士的一些动作也依然要靠键盘来实现。此外，游戏的另一变化是可以直接控制其他的普通士兵，而不像一代那样只能用间接的命令来指挥作战。3DO在《玩具兵大战 II》的操作上所做的一系列改动显然是为了弥补一代中各种不合理的设计，但这样的设计究竟能否成功还要等到游戏正式发售之后才能见分晓。

与一代的绿地、沙漠等战场不同，《玩具兵大战 II》中的许多战事将发生在厨房、卧室之类的地方，而且还会与这些场景中的道具发生互动，比如在第一关中，玩家必须穿过一个电炉到达目的地方可完成任务，这时如果不及时控制住电炉开关的话是铁定会被融化掉的，而当士兵们安全通过电炉之后，还要和蟑螂大打出手。想象一下，一队玩具兵向着一只比他们身体还要大的蟑螂冲锋是多么有意思的事啊！

毫无疑问的是《玩具兵大战 II》经过加工改善之后，游戏性将增强。目前的资料有限，但从已经公布的消息来看，游戏中的新武器"放大镜"将成为玩家们的新宠，它可以通过聚光将敌人溶化。在联网方面，除了死亡竞赛、抢旗这些模式之外，还加入了王者模式，就是一个玩家为王者，其他玩家都要想法设法干掉他以夺来他的"王者"称号。



HIGH LIGHT

笔者有幸玩到了《玩具兵大战 II》测试版的前3关，感觉的确比一代进步了许多。鼠标操作的确比键盘舒服，而在厨房里作战也别有一番风味。其实，当初笔者看到一代开发画面时想象的《玩具兵大战》就和现在的《玩具兵大战 II》差不多，不然笔者也不会一上手就玩了四五个任务才罢休！

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Army Men II
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：3DO
发行日期：1999年3月
期待程度：★★★☆

RUNE™ 北欧史诗

衣衫褴褛的战士屹立在火红色天穹之下，身后是硝烟尚未散尽的村庄，他的巨大战斧血迹未干，北欧大陆的冰雪山峰在残阳的拥抱下一片血红。邪恶最终会灭亡，但是在这个被凄厉的尖叫声划破了宁静的黎明，梦魇还在延续……

北欧的神秘历史是《北欧史诗》的主线。制作《异教徒 II》的优秀制作组Human Head的10个成员，几乎在这里倾注了他们全部的艺术热情。这是他们脱离Raven软件公司之后的第一部作品，既然他们的独立是为了更好地创作，那么我们有理由相信这部《北欧史诗》是值得等待的。

《北欧史诗》的制作周期相当长，据制作组称，他们将使用新一代的游戏引擎来构筑史诗般的画面场景，"细致生动的人物形象可能会让人惊讶得合不拢嘴"，看来在这部"令人目眩神迷"的3D动作游戏中，他们不但想极力展现出自己的制作天才，而且更希望能一鸣惊人。



故事开始于九世纪的挪威，场景覆盖整个欧洲大陆，其构思来自一个古老的传说。玩家将扮演一个年轻勇敢的战士，他要揭穿正威胁到族人的可怕阴谋并为此而英勇战斗。《北欧史诗》的情节是线性发展的，制作组坚持用电影的方式来演绎整个游戏——有高潮迭起的历险，也有惊心动魄的战斗。

游戏的场景十分丰富。在战斗、解谜和冒险之间不断转换；也许玩家前一刻还在与死神搏斗，后一分钟却发现自己已深陷谷底。主角的敌人是挪威神话中的怪物，制作组借鉴了许多挪威艺术品的创作思路，使怪物以及建筑物都充满了"北欧风情"——难以想象他们诞生在20世纪的威斯康辛。

Human Head拥有一位出色的音效师，经过他的音乐渲染，《北欧史诗》的游戏场面变得栩栩如生——三维的音响效果、巨大的建筑群、典雅的艺术造型和精雕细琢的环境，使人很容易产生身临其境的感觉。

在操作方面游戏的交互性很强，而且力求真实(虽然游戏本来是个很虚幻的东西)。在死亡游戏模式下，战斗是借用酒店里的椅子、酒瓶和其他很普通的器具进行的。制作组力求平衡动作和冒险之间的比例，并且在战斗的模式上希望用简单的键盘组合完成复杂的动作，使其更富于挑战性。主角会有必要的武器，不过更多的是面对面的"力量测试"。

HIGH LIGHT

由于《异教徒 II》证明了第三人称游戏具有足够的占据市场的潜力，因此《北欧史诗》无疑将继承这种思路，Human Head希望在这个游戏中实现所有他们认为有价值的设想。为了不至于使第三人称游戏的拥护者们失望，他们为战斗加入了许多特技效果，希望得到更多人的认可。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Rune
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Human Head
上市日期：未定
期待程度：★★★★



逐鹿中原

公元前209年，统一六国建立中国历史上第一个封建王国的秦始皇（嬴政）猝死于巡游途中，嬴政幼子胡亥及宦官赵高、丞相李斯发动沙丘之变，篡位掌权。胡亥、赵高昏庸腐朽，贪婪暴戾，使百姓饥寒交迫，“道路死人以沟量”。官逼民反民不得不反，一时间众英雄“斩木为兵，揭杆为旗”，大泽乡陈胜、吴广，江中英布，陵县秦嘉，会稽项梁，芒砀刘季……振臂一呼群起逐鹿……

《逐鹿中原》最诱人之处就是那极具真实感的古代战争系统——庞大的地图，纷繁的角色以及复杂的战术。当玩家指挥着屏幕上满山遍野的士兵，挖掘陷阱设伏、堆放硫磺火攻、安插鹿角阻敌、利用各种地形屏障按照自己的战术部署攻城掠地时的心情定是畅快淋漓的。游戏采用了分级指挥的方式，不同级别的将士执行不同的命令，下级士兵必须听从上级指挥；校尉具有对下级士兵的指挥权，可执行修整，保护，列队等命令；将军则拥有更深层的指挥能力，执行较大范围的攻防、掠夺、骚扰等命令，并可灵活变化阵型，运用较高层次的战术配合，进行多兵种协同作战。同等级不同经验的将士也有不同的技能；弓兵有火箭和连珠，骑兵有轻骑和重甲，将军们都拥有各自的必杀技。玩家还可培养自己的精锐部队，他们在战斗中对新兵有以一当十的杀伤效果。制作者充分考虑了地形、天气等因素对战局的影响，将各种环境效果融入游戏中，使《逐鹿中原》更具可玩性。如：高低地型会影响视野、攻击力和移动速度，夜晚的能见度以及体力消耗都与白天有很大区别。



《逐鹿中原》的攻城战很有特色。由于城墙较高，守城士兵的攻击力及视野较大，资源富足，如果运用塔楼、弓箭手远攻，刀盾手和持戟士近围，就能有效防止敌人的进攻。而攻城方则可用投石车远攻，弓箭手掩护，刀盾手借助云梯强行入城，也可事先混入城池，抢占城楼后打开城门。争城掠地的战斗将是此游戏的一个重点。同时，玩家在野外作战的发挥余地也比较大，即使是兵力不足时也可运用游击战术，牵调敌人的兵力，以绝对优势消灭敌人小股部队。

《逐鹿中原》也融合了流行即时策略游戏的风格，为玩家提供了可利用资源来建造自己的军队。所不同的是，游戏的重点不再是资源大战，而是对军队的训练水平和兵种的协作能力的考查，只有结合实际情况运用不同的战术组合才能完成任务。游戏中敌人的AI较高，会根据对手的战斗力，结合地形制定不同战术布置和兵种搭配，对玩家的军队进行引诱、骚扰和围攻，彻底挑战玩家的战术指挥能力。

《逐鹿中原》的音乐及美术设计充满了浓郁的中国古典风格，华丽的游戏场景、形象生动的3D人物造型、精美的3D动画效果，配合震撼的音乐声效、全中文的语音，给人以全新的游戏感受。

HIGH LIGHT

《逐鹿中原》这个游戏的开发完全出于几个狂热的游戏迷之手，由于是第一次开发游戏，因此细微之处尚欠精致，但从中不难看出它独树一帜的地方。希望它的闪光能再次燃起战火，让各位玩家经历一次新的体验。

文/金山供稿　编辑/石子

游戏名称：逐鹿中原
游戏类型：即时策略［ST］
制作发行：铁人工作室/金山
上市日期：1999年3月
期待程度：★★★☆



黑暗复仇

项目	分数
图像表现	87
音乐音效	90
操　控	90
创　新	100
动　感	95
故事线	80
总分	90

■文/流星雨工作室

这不是大名鼎鼎的《异教徒Ⅱ》（HereticII）吗？当我第一眼看到《黑暗复仇》（Dark Vengeance）的时候，我脱口而出。

到如今，我已经不太愿意多谈什么“帧数”、“多边形数”或者其它的某些游戏术语了，因为我们已经很难在这个或那个3D引擎中分辨出哪个更好，因此我也不再关心这些了，直到我看见了《黑暗复仇》。

按设计者和发行商的话来说，《黑暗复仇》属于一个“动作、冒险、RPG”类型的游戏。以第三人称的视角在一个3D构筑的世界中前进，确实和《异教徒Ⅱ》有异曲同工之处，难怪我一上来就看走了眼。虽然和其它的类似游戏有着某些默契，但我仍然拒绝把它叫做一个“异教徒Ⅱ的克隆”或者什么的，因为毕竟它们之间还有着大量的不同之处。

游戏的背景设定在一个神秘的魔幻世界中，邪恶的暗黑精灵使整个世界被一片巨大的阴影所笼罩，终日不见阳光。于是这里成了肮脏丑陋的妖孽的游乐场，一向惧怕阳光的它们终于得以在此横行。而你就是这个世界的唯一希望，目的是寻找并消灭那个暗黑精灵以及它的爪牙。故事情节很传统，而主角则包括一个体态庞大的斗士，挥舞着一把并不锋利的斧子；一个法师，满脑子都是各种咒语；一个骗子，时时刻刻都会带来一些惊喜。你可以在三个不同的角色中选择一个。

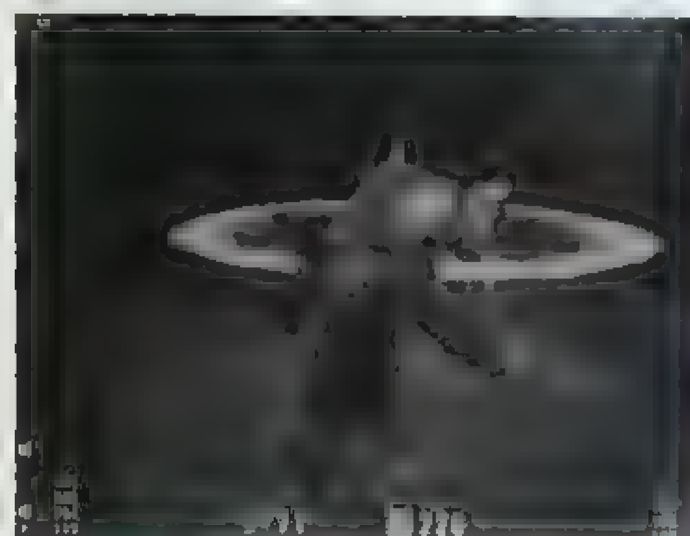


在这种魔幻世界中，魔杖取代了传统的机关枪成为了最常见的武器，收集装着各种魔力的各式瓶子，然后优雅地施展在面前的妖怪身上——这些我们都已司空见惯了。但是《黑暗复仇》却出乎我们的意料，它更侧重于兵刃较量上的战术运用。举个例子，你的斗士面对敌人时最好的作战方法不是我们想象的那样拼命地按键，抡圆了斧子将敌人剁成肉酱。在这方面我觉得它更接近《死星战将Ⅱ杰迪骑士》（Dark Force ⅡJedi Knight），我们的主角并不是常山赵子龙，他不能那么快地连续挥舞兵器，打得敌人连招架的机会都没有。相反，我们必须让他和敌人保持一定距离，然后看准时机进攻。我们有几种攻击方式，按住［Ctrl］然后按方向键，主角即做出上挑、左劈、右砍、格挡等动作。你的对手也绝不会任你砍杀等死，它们会躲闪，瞅准你的攻击空隙偷袭，或者挡住你的进攻，有时甚至会几个联手，对着你一顿围殴。同时你也会有一些其它动作，按两下［Z］，你会猛然来个180度转身，正好对付身后偷偷逼近的敌人。除此之外，你还有一些常用的如前跳、后跳、左右侧跳等动作。

《黑暗复仇》优于其它动作游戏的一个最大特点是主角的武器和能力多种多样，而且三个主角之间也是绝无雷同。每个角色有多达9种武器以及4种独特的能力。法师必须不断地收集各种魔力作为自己的武器，有的是用来提高自己的防卫能力，而有的则



具有极大的杀伤力。他最奇特的能力莫过于克隆自己，克隆出的身体栩栩如生，而自己却成为了半透明，于是怪物们呼啸着冲向那个假躯体，真人则可以乱放冷箭。在攻击时，有一种类似于热带风暴的魔法我不能不提，看着那三个暴烈的漩涡将敌人团团围住，真的有一种满足感，尤其是当对方结



伴而来的时候，你不会让任何一个成为落网之鱼。

由于出色的3D引擎，使用魔法时的画面效果华丽灿烂无比，当法师使出一个暴风拳的时候，整个走廊都被闪光照亮了，过后留下一缕淡淡的烟迹。更酷的要算是吸血鬼魔法了，两个突然出现的吸血蝙蝠扑闪着冲向敌人；水之镜魔法以一道波浪击退敌人和它们的进攻；而凤凰之舞会让法师的周围成为一个巨大的耀眼火球。

斗士看上去就好像是一座肌肉堆成的山，他特别擅长于近距离作战，而且杀伤力巨大。当然他也有特别的力量。火之烙印能够使敌人浑身着火陷入一片火海；幻影利刃是一把能够挥出三个鬼影的宝剑，每一个都能对敌造成伤害；巨人之棒同时具有强大的攻击能力和防护能力，能让斗士披上石头的皮肤，而且在进攻时的威力也极大地增强；更值得一提的是他的死亡之镰，它不仅看上去令人胆战心惊，而且发出的声音也叫人魂飞魄散，当你挥舞着它的时候，四周充满了鬼叫般的萧萧声。

斗士还拥有一些特殊的能力，他用力跺脚的时候会出现一道涟漪播散出去，挡住前进的敌人，若当敌人很接近你的时候便会暂时如僵尸般被固定。斗士还能够克服伤痛带来的不便，其他两个主角被敌人击中时会因疼痛而导致在战斗中步履蹒跚、动作停滞，但是斗士则会不顾伤痛坚持到战斗的结束。他拥有一种爆发力，使用后会瞬间增强攻击力

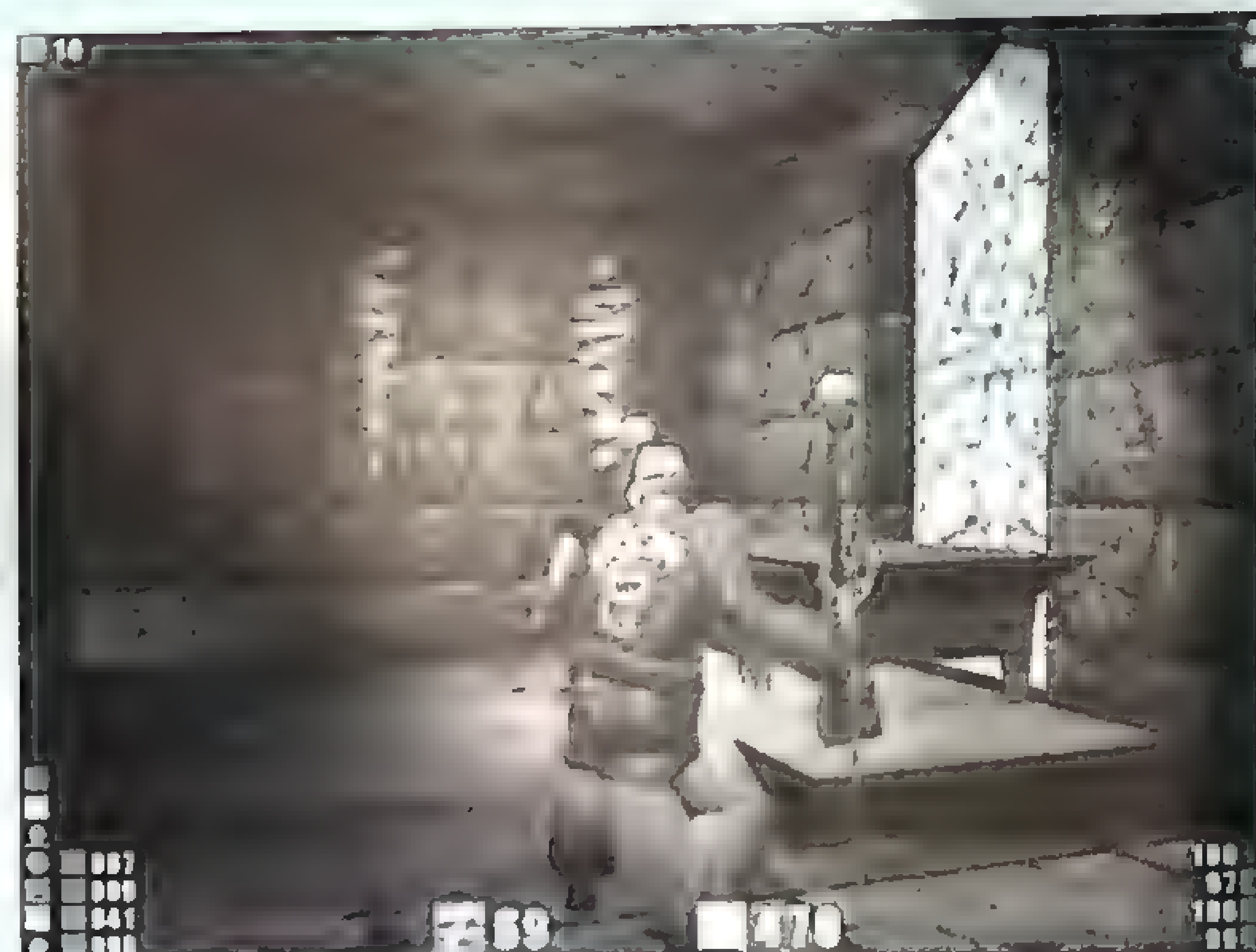
骗子的威力不大，但是伎俩和道具却不少。有装在管子里的绿色毒药，当飞刀使的冰梭，遥控爆炸的炸弹，甚至会放出闪电的电棍……骗子的战斗画面是最为绚丽的，因为任何一种武器攻击时的色彩都不相同，刚才扔出一个桔黄色的炸弹，随手又是一管翠绿的毒液……我相信每一个看过《黑暗复仇》战斗画面的人都会为之赞叹不已。虽说那些3D画面特效表现得如此优秀，不过我还是发现了一点瑕疵，记得在《噩梦鬼魅》(Nightmare Creature)中主角那若有若无的刀光剑影吗？而我们这里的刀光显得过于做作，变成了几乎不透明的，不够自然，缺少了那种虚幻的感觉。

我们不得不承认，游戏中的鬼怪也是把我们拴住的一个重要原因。它们的色彩是如此的鲜艳，造型又是那么的富有想象力，当然同时也是极其危险的。除了一些毫不起眼的灰色小妖外，我们还可以看见各种各样的妖魔。比如说彩色玻璃骑士，他们会从类似教堂里那种彩色玻璃里突然出现，薄薄的一片，造型就象是3D世界中的2D家伙，而且当他们被击碎的时候，就像碎玻璃一样四散开去，真是名副其实。

不死的僧侣手持两盏烛台，向你放出各种邪恶的魔法，画面自然是没得说，打在我们可怜的主角身上当然也不是好受的。更高级的牧师总是带



着一盏香炉，当香炉开始摇摆的时候就是他进攻的时候。《黑暗复仇》有点做得很好，敌人并不是拥有无限的魔法连续不断施展在主角身上，他们也有攻击的间隙，所以一旦你看见对方的香炉开始摇晃，最好马上找个什么掩护躲一下。

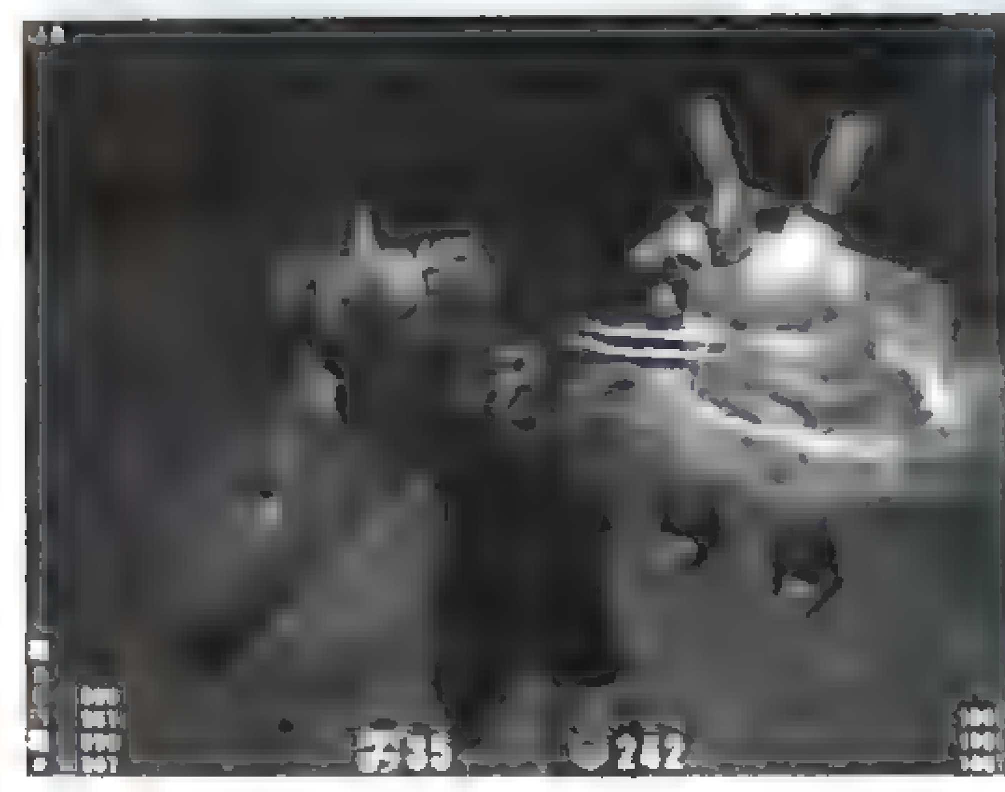


敌人中还有许多种暗黑精灵，其中一些好像是脑子不太正常的笨蛋，虽然手持一把剑，但是不费吹灰之力就可以解决掉它们；另一些手持双剑的则显得训练有素，它们会来回跳跃躲避你的攻击，窥伺你的破绽。对付一个还应付得过来，但若是两个齐上则是一场噩梦。

游戏中总共有超过40种妖魔，除了上面介绍的以外还有狼头蝙蝠、蜘蛛武士、巫毒蛇神、骷髅和冰人等等。想象一下这么多种怪异的生物各自施展不同魔法时的景象吧，仅仅为了欣赏一下这些动画就足以吸引我坚持把游戏打爆机。

不仅3D动画相当地漂亮，音乐音效和场景也很完美地结合在一起。比如说一个迷题要求我们向一座神像祈祷，伸手接触一些圣水，在主角的身上显现出一轮光晕，随即耳畔响起一阵圣洁的音乐，当你的手触摸到神像的时候，音乐继续的同时可以听到轻微的摩擦声……如果你的声卡和音箱足够好的话。

《黑暗复仇》的关卡设计独具匠心，总共18关，有多种户外和室内的场景，但是似乎谜题的设计简单了一些，不外乎是寻找钥匙开启大门，不过要过关还有许多奇异的机械等我们去操作，比如一个锅炉或者一辆原始的火车，这多少丰富了单纯寻找钥匙的游戏内容。三个主角一开始冒险的起点是不同的，斗士开始是在一座监狱中杀出一条血路，骗子是在被杀害的师傅房里开始追杀凶手，法师则从一座神殿开始旅程。三种完全不同的开头大大增强了游戏的可玩性。



多人游戏是现在不可或缺的要素之一，《黑暗复仇》自然不会错过这一点。它支持最多达32人游戏，包括常见的死亡竞赛和组队竞赛模式等等，在一片华丽的魔法和剑影中混战一场真是让人流连忘返。

大多3D游戏对于机器配置的要求往往接近于苛刻，在一台P200/32MB+Voodoo上想要运行《虚幻世界》(Unreal)的话几乎是不可能，但是在同样的配置之下《黑暗复仇》却能够流畅地进行，没有任何停滞感。

总之，没有《原罪》(SiN)或者《半条命》(Half－Life)那样的血腥场面，更讲究兵刃上战术的运用，而且还拥有美仑美奂的画面，酷毙的武器和怪异的鬼怪，想体会《古墓丽影Ⅲ》和《异教徒Ⅱ》的结合吗？这就是《黑暗复仇》带给我们的。

编辑／游骑兵

英文名称：Dark Vengeance
出品公司：ReallyBytes/GT
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：动作冒险[AC/AD]
最低配置：P166/16MB、声卡
推荐配置：MMX200/32MB
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1998.12

星球大战

侠盗中队

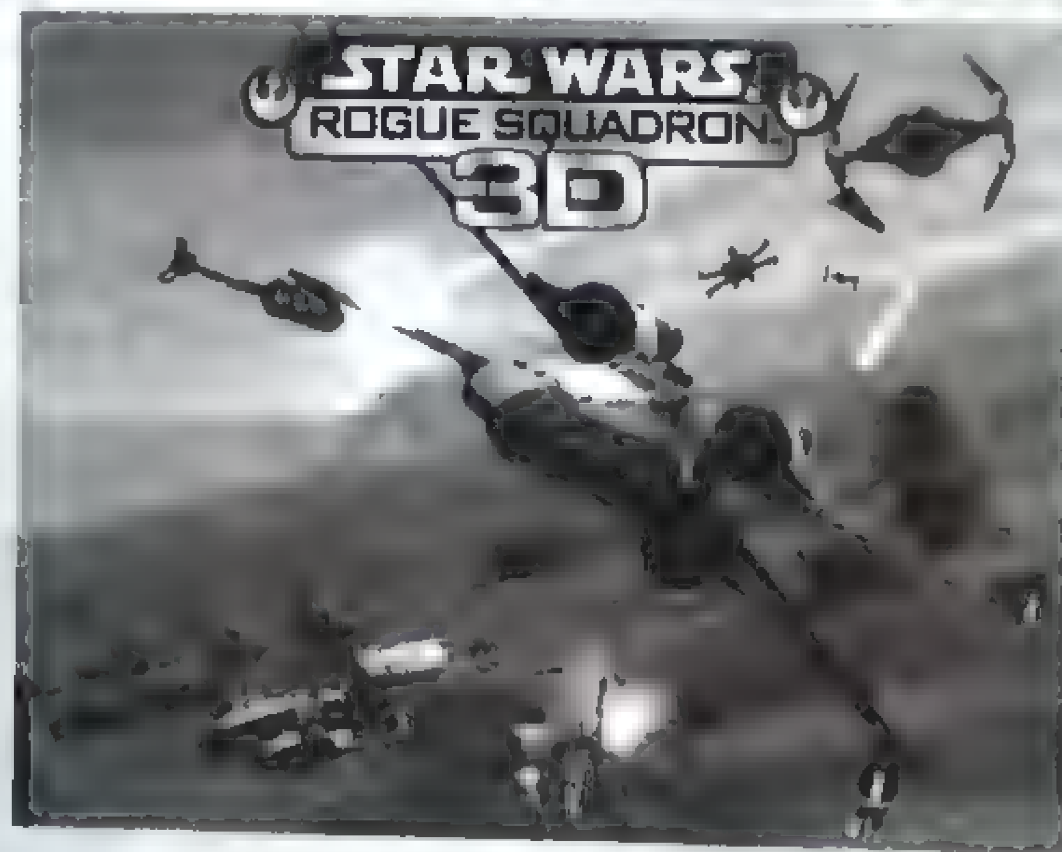
图像表现：98	99
音乐音效：100	
操　　控：95	
创　　新：100	
动　　感：100	
拟 真 度：100	

■文/梁华栋

对于"星球大战"这个名字，大家一定已经快要听烦了。不仅在影视、音乐乃至现实世界有关军事内容的报道中都不断闪现它的身影，光是在电脑游戏世界里，卢卡斯公司自己就推出了十余个相关产品。要说玩家们还没玩够，我想只有一个原因，那就是现有的"星球大战"游戏尚未充分满足大家所渴求的电影中的感受——情节紧张刺激、任务富于挑战性并在视觉上带来强烈的冲击力。一句话，电影中天行者路克能听、能做、能看的一切，我们也要！

好吧，这一次看看我们能多得些什么。《侠盗中队》讲述了叛军联盟赢得了 Yavin 战役的胜利，天行者路克在 Wedge Antilles 的协助下将质子鱼雷射入了死星的原子发动机排气管，成功地将其炸掉。然而未及庆贺，强有力的帝国就已聚集力量向叛军联盟发起了迅猛的全力攻击。为了从帝国的猛攻中挽救叛军联盟，天行者路克及 Wedge Antilles 组建了侠盗中队，它囊括了联盟中拥有高超技艺与实战经验的 12 名星际战机飞行员。藉由驾驶联盟舰队中各种战机的能力与技艺，多才多艺的侠盗中队得以迎接最困难、最富挑战性的任务。在帝国恐吓整个银河系新共和国的星球与基地的时候，只有侠盗中队的勇气与能力才能承受这严厉的考验。

在《侠盗中队》中，你的任务将发生在《星球大战：新希望》和《帝国反击战》之间的时段中。你的上级，Rieekan 将军，将向你介绍任务目标并向你提出针对帝国对手的策略。Wedge Antilles 及其他侠盗中队的成员将在任务中成为你的僚机，这些任务包括救援、侦察、搜索歼敌等等。你将在"星球大战"世界中诸多行星上与帝国进行空对空的缠斗及空对地战斗，可驾驶的战机包括 X－wing、A－wing、Y－wing、Snowspeeder、V－wing 甚至银河系最快的飞船"千年游隼"(Millenium Falcon)。随着技艺的提升，你将有机会驾驶更先进的战机，使用更威猛的武器，迎接更具挑战性的任务。在自由与黑暗的争斗中，你的技艺与胆量将决定一切！



现已公映的"星球大战"电影三部曲中，最火爆的场面当属《帝国反击战》开头叛军同盟与帝国军的大对决，其中路克驾驶 Speeder 行星战机智斗帝国恐怖的步行战车 AT－AT 的场面尤其惊心动魄。《侠盗中队》这部游戏正是让你更多地体会这种感受。虽然游戏中你要驾驶星际战机参加各种对空对地战斗，但它并非如同《帝国生死斗》那种经典的太空空战，如果你曾经尝试过卢卡斯公司 1997 年那部《帝国暗影》，并且还记得该游戏中第一任务的情形的话，那你就已经知道《侠盗中队》大致如何了。如同《帝国暗影》一样，《侠盗中队》同时也出版了 N64 使用的游戏机版本，这多少影响到游戏设计思路（因游戏机的特点所致），因而在游戏的最终表现上有很独特的地方。比如游戏过场丰富的运镜手法大大强化了剧情张力，游戏中简捷的操控非常容易上手，尾随、座舱、正视、前向主视等等视角安排可以适应不同玩家的游戏习惯。至于武器的使用则完全不同于一般飞行游戏复杂的设定，除了导弹、炸弹、鱼叉（就是 Speeder 战机上克制 AT－AT 的法宝，用于发射后缠绕其腿脚）的运用需要一点点"技术"手段之外，其它就全靠激光炮的准头了。在"星球大战"的世界中，你总是需要运用你的"第七感"去估算射击提前量！



凭借最新的 D3D/Glide 硬件加速特性，《侠盗中队》在画面上的表现非常惊人。不仅分辨率可达 1024×768，游戏中更体现了惊人的实时烟雾光影效果（请注意战机贴近地表后影子随地表起伏而变化的状态），当炮弹击中山石或水面时，激起的烟尘和水花都相当真实。游戏中的任务大多发生在星球表面，地面景物空前地丰富，除了常见的荒漠之外，这次更提供了山地、水网和森林地貌。游戏中有风格各异的建筑群落，其间可以看到各种车辆穿梭。地面的防御炮塔和导弹塔自不必说，你甚至可以看到帝国的风暴突击队协同 AT－ST 一起发动进攻或乘登陆艇靠岸蜂拥而上；击毁地面的地堡，里面残存的士兵会四散跑开；驾驶着电影《杰迪归来》中的森林摩托的士兵会四处巡逻，这些地面上的小人儿还会向你的战机举枪射击，当然你也可以一一消灭他们。游戏中我们还有机会欣赏到许多经典风格的"星球大战"场面，其中大多数场面甚至在现有的影片中都难得一见，比如游戏中隐蔽且庞大的帝国 AT－AT 建造基地。

游戏中最过瘾的地方大概就是战斗中敌我双方参战的单位众多，场面非常热闹。普通的 Tie 式战机三个一组四处巡逻，轰炸机一边徘徊一边投掷炸弹，几乎固不可摧的 AT－AT 巨型战车一边慢慢移动一边疯狂射击，而你则驾驶着战机拦截、追击、周旋，时常擦边而过的敌机近到几乎可以看见帝国驾驶员，那种感觉真是太震撼了。

游戏中的音响效果非常丰富，各种通讯语音、不同武器的啸声、碰撞爆炸声加上战机中弹后 R2D2 机器人的叽叽声，远远一听就知道是在玩"星球大战"的游戏。而这一最新的星战游戏还带来了全新编曲的经典音乐，音色更为柔和饱满了。当然，如果你需要与电影原声一致的配音方案也可以在设置选项中选取，而游戏更支持 4 路环绕立体声系统。在新硬件的运用方面值得一提的就是游戏对力回馈摇杆的支持。



当我尝试用罗技的力回馈摇杆操纵战机时，除了一般的爆炸气浪、碰撞、中弹的效应外，敌机呼啸而过的气流扰动也非常真实地体现出来，效果令人激赏。

注重娱乐性是这个游戏最大的特点。游戏的任务设计非常精巧，难度循序渐进却不失挑战性，一开始你也许可以轻松获得铜牌通过关卡，然而过后你会发现，要想获得银牌、金牌，你就必需调整战斗策略，在时间、歼敌数和掩护战友等方面投入更多的精力，而最重要的则是不断从失败中磨炼技艺。



编辑/游骑兵

英文名称：Star Wars: Rogue Squadron
出品公司：Factor5/LucasArts
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X
游戏类型：动作/模拟［AC/SI］
最低配置：P166/32MB
推荐配置：MMX200/32MB
控　　制：摇杆、鼠标、键盘
出品日期：1998.12

地球人与火星人的较量——

世界大战

图像表现	85
音乐音效	87
操 控	90
创 意	100
耐 玩 性	90
总评	89

■文/张严　唐玮

《世界大战》(War of the Worlds)从名字乍一看来，各位可能以为是一个描述二次世界大战的游戏，其实不然，这里的世界大战实际上是两个星球之间的战争。火星和地球两颗相距并非十分遥远的星球，一旦同时存在生命，而其中之一又拥有征服的动机与野心，那么一场战争就不可避免地发生了……

《世界大战》是一款由 Rage Software 制作、GT Interactive 发行的即时策略游戏，然而其游戏的线索比起一般的即时策略则稍有增强，故事的梗概完全源于一本科幻小说《世界大战》(War of the Worlds，国内也有译作《两个世界的战争》或《大战火星人》)，十九世纪末期，一场灾难悄然降临地球，而人们却毫无察觉，唯独只有一位英国的天文学家长年注视着银河系中这颗火红的星球——火星。突然有一天，一团绿色的火焰从火星表面飞出直奔地球，原来这是一块巨大的陨石，恰好落在了不列颠岛上，一时间引起了不少轰动，许多人前去围观这块巨大的陨石。突然大地开始震颤，陨石的一端如同一个巨大的螺帽开始向外推出，随即从陨石中走出一个巨大的怪物，类似长脚的甲壳虫。原来这块陨石就是火星人入侵地球的“登陆飞船”，他们的目的就是要摧毁地球人位于伦敦的议会。此刻的不列颠岛全线进入战备，最终目的就是消灭格兰扁山脉中的火星人基地。于是乎我们的玩家就该粉墨登场了



各位玩家此刻是否注意到，这款即时策略游戏与其它游戏不同的故事背景和时代背景。整个游戏的界面也毫无例外地使用了十九世纪末、二十世纪初的老式工具和仪器，当然这完全针对选择地球人的玩家而言。在这里你可以看到抽屉式的文件柜，挂着钟摆的老式计时器，与此同时你还可以看到类似老式发报机的菜单栏等等，一切的一切，让玩家仿佛置身于维多利亚时代的英国，笔者对此十分欣赏。如果选择了火星人，那就就会看到一些先进的外星设施了，不过就我个人看来，那只不过是地球人发展到一定阶段的科技水平，没什么特别的

此款游戏与众不同的一点就是融合了回合制和即时制游戏的精华。整个游戏的地图无非就是不列颠的岛国，而这么一张大地图一共分成了 30 个防区，玩家可以自由选择火星人或者地球人来加入战役，双方的最终目的都是要占领所有的防区。玩家一般都处于“战略地图”状态，控制位于几个防区内的不同部队，从总体上调动部队向所需的防区移动，目的就是要从各个方位互相保护，以免其中的任何一个防区落入敌人之手。一旦阵局摆好，玩家即可进入每一个防区的“战斗地图”了，只有在这个状态下才能建造各种设施，并且具体指挥部队与敌人进行即时战斗。玩家必须在战略地图上有完整的战略部署，绝对不可以让任何一个防区显得十分单薄。因为一旦敌人对这个防区发起进攻，你能调度的只有当地防区中的部队和设施，根本来不及从临近的防区调动部队来增援防守，等待你的将是一个防区的失陷。由于每个防区的资源有限，所以不可能像其它即时策略游戏那样拼命建造部队，以多取胜，玩家要懂得均衡发展、互相制衡的道理

这里就有必要提到游戏中一个关键的设置——时钟。正如上文提到的，这款游戏的发展中有回合制策略游戏的要素，但并非纯粹的回合制。当你位于“战略地图”状态时，游戏时钟会和现实时间一样一秒一秒地流逝，玩家可以慢慢地设定部队向指定战区的移动命令，或者是资源开发及科技研究计划，一切设定好后，只需调整时钟频率便可令时间迅速流逝，以便你所指定建设和移动能以更快的时间比例进行。一旦进入防区的“战斗地图”时，时钟立刻就会停止，直到你返回“战略地图”才会重新启动。各位玩家听了半天，一定觉得有点烦了，其实这种一张一弛的游戏设定充分挖掘了回合制讲求策略的从容与即时制的紧张刺激，游戏的这个设计真是非常精巧。

游戏中的操作与其它即时策略没有什么两样，不过指令方面更为简捷，与特定单位有关的特殊选项都可在特定单位上用鼠标右键点出。战斗的同时必需注重科技研究，以便提高设施级别和部队的战斗力。就地球人和火星人而言各有各的特点，而各自又都有克制对方的兵种。游戏中地球人的资源主要有钢铁、煤和石油，火星人的资源则是血、铜和重元素。游戏的初级阶段，火星人的防御能力和进攻能力都稍胜一筹，但是随着科技的不断发展，地球人也会相应发展出下潜、挖掘隧道等特殊能力。当然火星人也不是吃素的，他们开始研究怪异的心灵感应，使地球人防不胜防。游戏并没有设立专门的存档菜单，玩家每次进入游戏都可以开启一个自动存档的记录，但输入的名字一定要不同。这些记录最多只能有五个，因为考虑到这是一场非常漫长的战斗，所以在退出时会自动存盘。

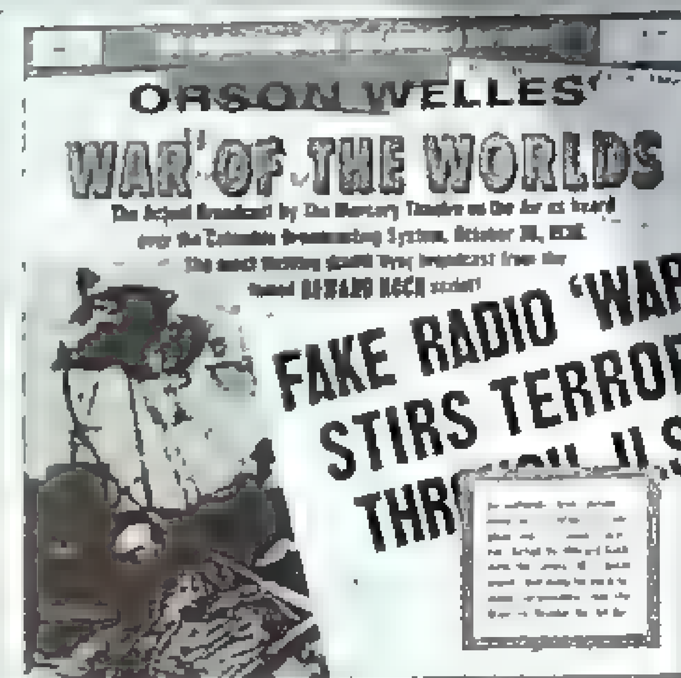


总的来说，笔者觉得这个游戏相当不错，尤其是那些看过《大战火星人》小说并对那独特的三脚机器人印象深刻的玩家，更是不能错过这个游戏。

威尔斯的《世界大战》：
电脑游戏的新话题

喜欢科幻小说的朋友们应该都会知道《大战火星人》这本书。这是由英国著名科幻小说家 H·G·威尔斯完成于 19 世纪末的作品，小说生动描写了一场虚构的火星人和地球人之间的战争，几乎可以称作科幻小说的鼻祖，曾经被翻译成多种文字在十几个国家出版。

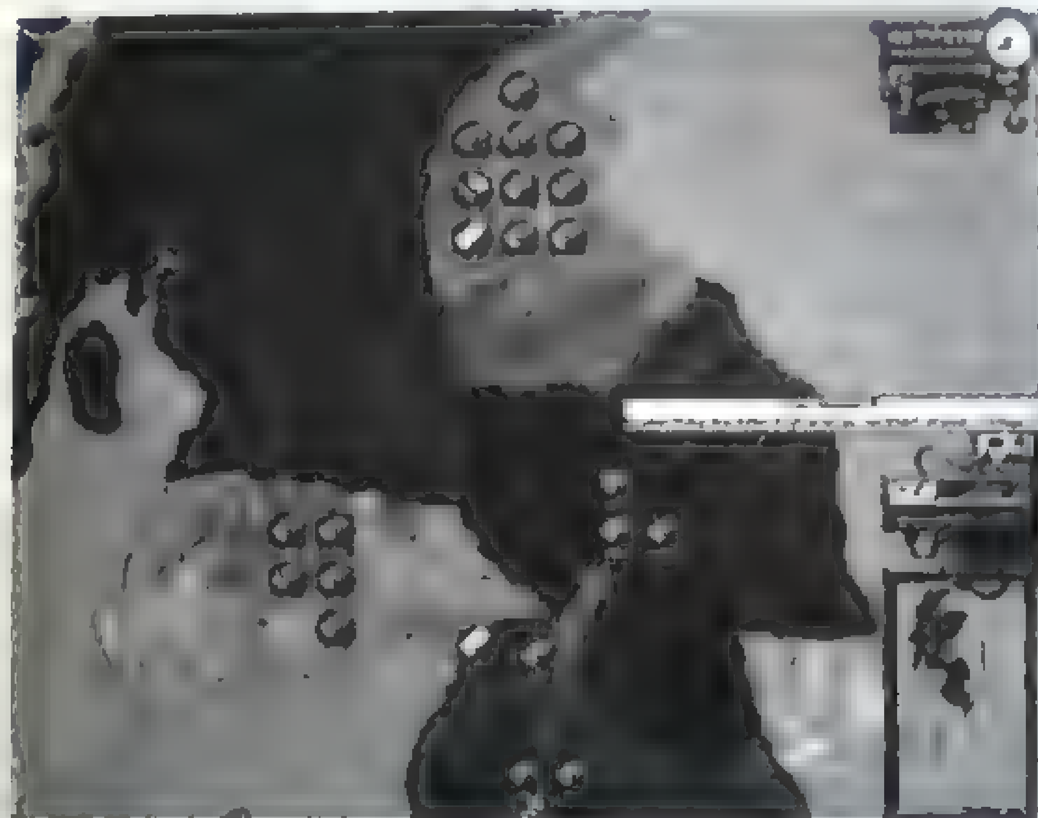
小说的英文原名为“The War of the Worlds”，有人译为《两个世界的战争》，或者是更为直截了当的《大战火星人》。小说为我们虚构了发生在 19 世纪末这样的一个场面：地球的近邻火星曾经是一个充满生机的世界，火星人经过上万年的演化已经成为比地球人具有更高智慧的生物，他们掌握了远比地球人更高的科技，正在以一种有如地球上的科学家在显微镜下研究微生物的方式对地球人进行着细致的观察。虽然我们地球人正处于工业革命的前夜，但除了少数好奇的天文学家和富有探险精神的科学家以外，似乎没有人注意到火星上智慧生命的存在。火星的气候正在发生巨变，逐渐变得稀薄的大气层和渐渐寒冷的气温终于对火星人的生存带来了威胁，而火星人曾经管理得非常有效的、覆盖整个星球的运河网也慢慢干涸，最后的一点水分在空气里蒸发殆尽……火星的红色成了死亡的象征。



《世界大战》反映了几个历史事件。其中最重要的是德国的统一和军事化，因而导致了在欧洲一系列的战争小说的诞生。乔治·切斯尼 1871 年的《多金之战》是最早的一部。大部分小说都采取了一种半纪实的形式，威尔斯借用了这样的技巧，把行星之间的战争故事放在了人们熟悉的英国的特定地区。这种超现实主义的做法对欧森·威尔斯产生了极好的启发，他在 1938 年那次著名的广播就是基于威尔斯的小说。

火星人面临着选择，而地球这颗蓝色星球就成了唯一适合的目标。火星人认为，地球上湿润的大气和相当于整个火星表面积的陆地，尤其是由于更靠近太阳而形成的温暖气候，几乎能使他们的肌体立即就能适应这样的环境。更令火星人高兴的是，他们所掌握的宇航科技正好能完成这样的大规模行星间移民旅行，而地球人的抵抗在火星人的科技面前肯定不堪一击。

19 世纪的英国正是领导工业革命的先锋，大工业化的生产使人们第一次跨进了现代社会的大门，而科学界的发明创造



也层出不穷。不列颠列岛上的这个小国已经成了一个真正的世界帝国。所以火星人确信，只要打败这个工业帝国，征服整个地球的目标就指日可待了。

当大量的火星人乘坐着飞船降落在地球上时，英国人的恶梦就开始了。虽然有强大的工业化生产的后盾和当时最先进的海陆空战争机器，英伦三岛还是很快陷落，骄傲的英国人不得不为火星统治者服务。具有讽刺意味的是，书中火星人对英国人的殖民统治几乎和英国在世界范围的殖民地里所采取的方式如出一辙。从这种意义上来说，这本科幻小说其实还是有相当的现实性。或者我们可以这样理解，威尔斯的小说给火星人赋予了我们地球人一样的逻辑方式，这恐怕也正是小说流行至今的原因之一。

幸亏威尔斯还不是一个悲观主义者。虽然英国的战争机器最终没有拯救地球人，但达尔文的进化论成了我们的救星。地球上最最不起眼的生物病毒充当了火星人杀手和地球人卫士的双重角色。因为按照进化论，地球人对各种病毒的抵抗力是经过上万年的演化形成的，而作为外来生物的火星人显然不可能天生具备这样的能力。在小说的结尾，大批不可一世的火星人最终在病毒的感染下死去，成了生命演化的一个牺牲品。

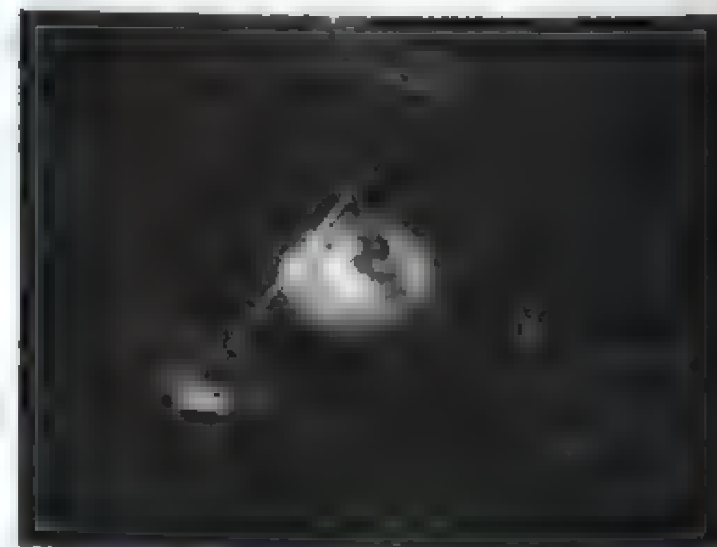
由于《世界大战》跳出了臆想加神怪的老式幻想小说的套路，第一次把严谨的科学观和文学结合在一起，尤其是在情节上加入了非常现实的因素，从而为小说增加了可信度，被公认为有史以来最有影响力和最受欢迎的科幻小说之一。

对于电影人来说，成功的小说向来是热门电影的绝好题材。1938年，好莱坞就成功地把这本畅销小说搬上了银幕，而在六十年代，采用了更新的特技效果的彩色版的《世界大战》再次引起轰动。在好莱坞导演大力开发经典题材的90年代，《世界大战》又一次受到青睐，大概很少有人意识到，1996年创造美国电影票房纪录的超级科幻大片《独立日》，正是我们现代人对这本小说的又一次成功演绎。在这部波澜壮阔的影片里，英国列岛成了美国大陆，威尔斯笔下简陋的飞机和气球成了先进的F－18大黄蜂战斗机（虽然它也不见得就能打败外星人的战斗机），而消灭了全体火星人的病毒也被别出心裁地换成了如今人们谈之色变的电脑病毒，但影片的情节架构同原来的小说相比几乎没有什么变化。

记得1997年，《独立日》曾被制作成射击模拟类的电脑游戏，可能因为同类型的游戏太多，所以这部游戏并未引起什么反响。但GT Interactive旗下的Rage制作室却独具慧眼，直接把小说《世界大战》改编成了一部即时策略游戏，使原来小说的深度得以充分体现。

GT的《世界大战》相当地忠于原著，游戏片头和过场动画使看过小说的人有一种非常熟悉的真实感，动画中恰到好处地以语音插入不少小说的的章节片断，纯正的维多利亚英语为我们娓娓叙述了一个发生在将近100年前的故事。无论是火星人的圆柱形飞船降落在风景如画的英国乡间，还是火星人巨大的三足机器人在伦敦著名的大本钟前肆意进攻时，相信所有的玩家都会有非常深刻的感受。不过，相对于小说而言，游戏的情节有一个主要的改动，那就是地球人可以通过发展科技和建造更好的武器取得胜利，甚至可以向著名的回合制策略游戏系列《幽浮》(X－COM)里那样利用研究火星人的科技来打败敌人。这样的处理其实非常合理，有谁能扮演小说中无处不在的病毒呢？对那些有点愤世嫉俗的玩家，游戏甚至提供了第二张光盘，让你扮演火星人把地球人打个落花流水。

《世界大战》同许多流行的即时策略游戏相比，其最大的不同就在于游戏的地图非常大，因为和小说一样，整个故事发生在英伦三岛的版图上，所以游戏并不采用常规的过关方式，战争可能在任何一个火星人降落的地方发生，你随时可以主动发起



进攻，也可能被迫进入防守。所有这一切完全取决于一个叫做“世界地图”上发生的情况。这是一个能让玩家监控整个英国地图的窗口。只要分别点击相应的按钮就能查看己方的生产、科研和军备情况，只有在兵力占据一定优势才能发动进攻。地图上的英国按照地理位置分成不同的郡，地球人控制的部分呈现绿色，而一旦火星人降落在其中一个区域，该地区就变成了红色。这样的界面很类似回合制游戏，但右上角的时钟却时刻提醒着玩家，所有的活动都是即时发生的。好在时钟有调节速度的功能，如果你不愿意等上15分钟的时间

把坦克从一个地区调到火星人占领区的话，只要拉动时间上的开关，立即就能进入“作战地图”，加入实时战斗。

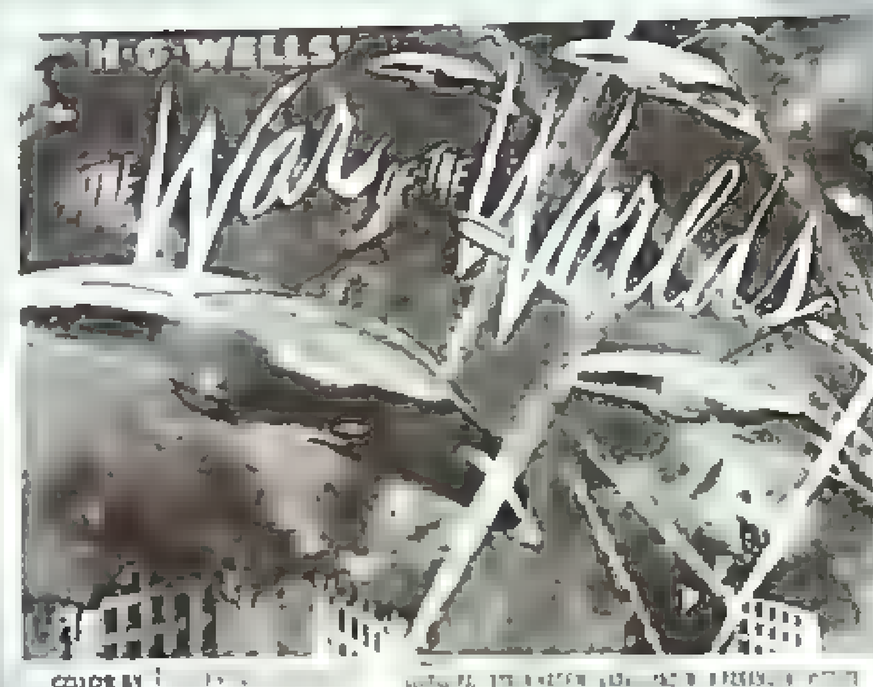
实时战斗的地图制作得非常精细。由于英国列岛的地形复杂，游戏地图差不多要表现出从开阔的平原、蜿蜒的河流、茂密的丛林、绵延的山岭直到毗邻悬崖峭壁的海岸的所有地形。而这一点，《世界大战》绝对不会令人失望。所有的地形都非常地“英国化”。至于点缀在英国乡间的农舍和城市里的工厂则为画面增添了不少的情趣和人性化的因素，在这一点上，游戏的确做到了Rage制作室所声称的“完全真实的19世纪英国地图”。

3D设计的作战单位和建筑往往是即时策略游戏成败的关键。除了制作精细、比例准确的3D建筑和部分地标以外，《世界大战》的作战单位是整个游戏里最丰富多彩的部分。地球人的装备囊括了当时最先进的武器，包括坦克、铁甲舰和气球、飞机等，进攻时海陆空浩浩荡荡枪炮齐鸣；而火星人以三足机器人为主的作战系统更让玩家感到新奇，火星人还能利用一些稀奇古怪的心理战术，像什么敬畏、心理感应等让地球人不战自败。尤其有趣的是，游戏对地图的视野也有新的设计：夜间作战时，如果你扮演的是地球人，作战部队只能看到周围月光能照到的很小一个范围；而火星人就完全没有这个限制，只是周围环境呈现绿色，象在我们目前使用的先进夜视仪里看到的图像一般。作战时的光影效果也给人很深刻的印象，尤其是当火星人用激光进攻时，映射在建筑墙壁和周围地面的光线的方向感和强弱变化十分精确可信，而爆炸产生的火球则色彩明亮，形态自然。值得一提的是，这一切都发生在800×600（依靠所用电脑显示系统的能力，游戏分辩率可达1024×768以上）分辨率和16位色下，并且用不着昂贵的Voodoo卡的帮助。

至于游戏的音乐，正如游戏的包装盒上标明的“杰夫·威尼的世界大战”，光盘里的音轨采用了英国著名音乐家杰夫·威尼的多首原创音乐（此音乐专辑出版于1978年），经典的旋律略显诡秘并带有一丝悲哀的色彩，与游戏的画面可谓相得益彰，很贴切地烘托了游戏的主题，即使用CD来单独欣赏游戏音乐也可算是一种享受。

《世界大战》无疑是经得起时间检验的作品。而这个最新的电脑游戏版本则是人们对威尔斯经典小说的又一次成功诠释。

有一件事启发了威尔斯。1894年火星的运行轨道极其靠近地球，许多人进行了观测和讨论。意大利天文学家乔万尼·夏巴热力在火星上观察到了“canali”，即“管道”，然而在报道时这个名词被误译成了“canals”（运河），



引发了人们对火星上存在生命的猜测。（虽然科学家最终拍摄下了火星上貌似河床的照片，他们的尺度比夏巴热力猜想的管道要小得多。）1894年，一个意大利的观察家，加·维利声称在火星上看到了奇怪的闪光，更加激起了人们对火星生命的向往。

威尔斯成名的另一个原因是他的预见力。在不同的作品里他预言了坦克、空中轰炸、核战争和《世界大战》中的毒气战、激光武器和工业机器人。不幸的是他最成功的预言正是这些毁灭性武器，而他也活到了核子时代的开端——对广岛和长崎的原子弹轰炸。

威尔斯希望成为著名的社会主义学家和乌托邦主义者，然而他的科幻小说几乎无一例外地对地球人的性情和未来充满悲观情绪。

编辑笔记：

记得十多年前曾在《少年时代》杂志上读过取材自这部科幻小说的连环画，当时真是格外倾慕那群智斗三脚机器人的少年，也曾在梦中加入过他们的行列。不曾想，就在昔日的记忆日渐淡去的时候，电脑游戏科技终于可以让人寻回那远去的梦想。凭借丰富的故事背景、简捷的操控设定及特色鲜明的游戏模式，相信这个游戏会为小说的读者们带来熟悉而又不同的感受。唯一遗憾的是，游戏的场景画面尚显生硬，没有采用硬件图像加速特性也使游戏对CPU的速度有稍高的要求。另外，限于游戏模式中回合制的特定，游戏并未提供连线对战功能。

编辑/游骑兵

英文名称：Jeff Wayne's War Of The Worlds
出品公司：Rage/GT
国内发行：育碧
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：策略[ST]
最低配置：P166/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P233/64MB
控　　制：鼠标
出品日期：1998.11

《星际争霸:母巢之战》攻关指南:

决战母巢

■文/达利

《星际争霸》中相生相克的兵种、特色鲜明的建筑、火爆刺激的战斗场面……无一不让人感到震撼，目前几乎已成为所有游戏机室的必备之物。前不久，它的资料片《母巢之战》(Brood War)又登台亮相了。这套需要配合《星际争霸》原程序盘运行的资料片不光增加了二十余关任务，还为每个种族添加了新的兵种和武器，更加均衡了实力，同时也为《星际争霸》增色不少，下面就请大家听小弟一一道来。

新兵种介绍篇

这次所增加的新兵种都是些极其有用的东西(废话)，如会自动救护的女医务兵，可同化敌方部队的黑暗圣堂武士，让周围的单元都隐身的飞机等，只要使用得当，就会有出其不意的效果(还是废话)。

Protoss

在原版本中，Protoss 就是一个以魔法为主的种族。Protoss 不像 Zerg 和 Terran，他们在战争后期没有强大的陆军部队，但拥有最恐怖的魔法。相信大家都见识过圣堂武士 (Templar) 的闪电。在《母巢之战》中，Protoss 将会拥有更厉害的魔法和更高级的魔法师——黑暗圣堂武士(Dark Templar)

1. 黑暗圣堂武士(Dark Templar)



消耗:125 矿、100 气、占 2 个单位

前提:已建造 Cybernetics Core、Citadel of Adun、Templar Archives

作用:可通过强大的魔法能力给敌人毁灭性的打击。

实战: 造好 Templar Archives 后，兵营中已经可以生产黑暗圣堂武士了。黑暗圣堂武士生产出来后就自动处于隐形状态，敌方必须用有探测能力的部队方可发现。当该兵种处于单个状态时不但自动隐形，而且还有极强的的地面对战能力，不过不能使用魔法。如果有两个黑暗圣堂武士，那么可以选择 Dark Archon Meld，将两个武士合并成一个(与圣堂武士的用法相同)执法者(Archon)，执法者可使用三种魔法：魔力解散术(Feedback)、大脑控制术 (Mind Control)和漩涡术(Maelstrom)。

魔力解散术 (Feedback)：合并成执法者后就拥有了此魔法，使用一次消耗 50 点魔力值。魔力解散术可以把对方魔法部队的魔力降为零，并造成与对方魔力相当的物理攻击。该魔法虽然看上去比较有用，但在混战时往往来不及使用。



大脑控制术(Mind Control)：实际上就是反叛术，在 Templar Archives 中研制，花费 200 矿和 200 气，使用一次耗费 150 点魔力值。此魔法可谓恐怖之至，在战斗时用一小队部队牵制敌人，然后让黑暗圣堂武士在后面施用此魔法，不停地策反敌军，其效果真是出其不意，你甚至可以策反敌军的工程兵来为自己建造前线阵地。正是由于该魔法威力太大，所以游戏对反叛术作了两个限制：每次耗费的魔法值很高并且对建筑物无效。

漩涡术 (Maelstrom)：在 Templar Archives 中研制，花费 100 矿和 100 气，使用一次耗费 100 点魔力值。此魔法的作用就是短时间内屏蔽掉一定范围内敌人的攻击和行动能力。此魔法最好配合反叛术使用，即先对一定范围内的敌人实施屏蔽，然后用反叛魔法将其一一策反，等屏蔽时间一过，立即反戈相向。

护身符(Argus Talisman)：这不是魔法，而是对黑暗圣堂武士的升级，它也在 Templar Archives 中研制，花费 150 矿和 150 气。升级后黑暗圣堂武士的魔法上限达到 250。也就是说只有升级后才能做到先用漩涡术，然后立即使用反叛术。如果不升级，则使用一次漩涡术后还必须等到魔法值上升到 150 时才能用反叛术，到时被屏蔽的敌人早已恢复正常，所以想要用上两种魔法配合的进攻思路就必须得升级出护身符。

2. 海盗船(Corsair)

消耗:150 矿、100 气、占 2 个单位

前提:已建造 Stargate 和 Fleet Beacom

作用:使用蜘蛛网魔法，在较长时间里屏蔽掉一定范围内敌人的行动和攻击能力，且能对空作战。

实战：在 Fleet Beacom 中升级 Disruption Web，花费 200 矿和 200 气，可学会蜘蛛网魔法。此魔法每使用一次耗费 125 点魔法值，他屏蔽敌人行和动攻击能力的时间比较长，适合在大规模进攻时先屏蔽敌方防御系统和阻止机动部队的增援，以及在敌我实力悬殊时起缓解作用。如果再花费 100 矿和 100 气，则可通过 Beacom 中对 Argus Jewel 升级，使海盗船的魔法上限由 200 升至 250，也就是说，当魔法值充满后可以连续使用两次蛛网魔法。同时海盗船也具备了对空攻击的能力，但不是很强，适合攻击如领主以及人类的探测球一类的非攻击性空中部队

Terran

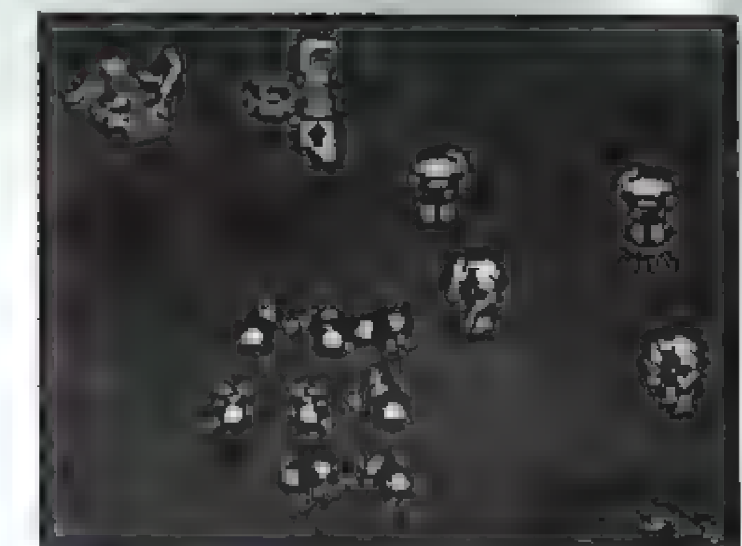
由于 Terran 种族在原先的版本中实力太强，像所向披靡的大型战舰、无坚不摧的攻城坦克都是其它两个种族望而生畏的，所以在《母巢之战》中 Terran 族并没有增加太多的新东西。

1. 医护兵(Medic)

消耗:50 矿、25 气、占 1 个单位

前提:已建造好 Academy

作用：可自动替附近的我方士兵补血及使用其它魔法。



实战：医护兵可自动替附近的士兵补血，消耗一点魔法值，但只能对非机械部队起作用。在建造好 Academy 后，兵营中便可生产医护兵，而在 Academy 中则相应增加了三个升级内容，分别是：恢复术 (Restoration)、闪光术 (Optical Flare)、魔法能力上限 +50 (Caduceus Reactor)。其中恢复术用于解除被施法的我方士兵，如恢复被 Ghost 锁住的单元等，用一次耗费 50 点魔法；闪光术用于让敌人暂时失去攻击能力，用一次耗费 75 点魔法。医

护兵最好混合在部队里，一般每12个单元中配2至3个医护兵比较合适，这样可以大大延长部队的生存期，自然也就能更有效地攻击敌人。



2. 护航舰(Valkyrie)
消耗：250矿、125气、占3个单位
前提：已建造飞机场和飞机控制塔
作用：可实施对空打击的战斗机。
实战：有对空作战能力，其防御力一般，攻击力较强，但只能对空作战。护航舰比较适合战争后期，敌我双方都有较强的空军实力时使用。将护航舰用于空对空战斗将会有较大的优势，但绝对应有地面部队或有对地能力的空中部队与之配合，否则当遇上一些有对空能力的地面部队时后果将不堪设想。

3. 对空攻击强化(Charon Boosters)
消耗：150矿、150气
前提：已建造坦克工厂和坦克工厂的附属建筑
作用：加强巨型机器人(Goliath)对空攻击力。
实战：加强对空攻击力的巨型机器人(Goliath)更适宜进攻，他可以作为攻城坦克的附属部队，用极强的防空能力来保护无对空能力的工程坦克不被敌人的空军攻击。并且在防守时也可以起到相当大的作用，完全可以取代防空炮台，而担当起既防御敌人的地面部队又防御空中部队的重任。

Zerg

Zerg又被称作虫族，在原来版本的《星际争霸》中是最弱小的种族。他既没有Terran那种重型地面武器，也没有Protoss的奇异魔法，唯一的优势就是生产速度快。正因如此，虫族就成为了大家公认的快攻种族。而《母巢之战》中的虫族不再像以前那样只靠快攻，他们可以持续到最后与敌人玩资源战、持久战，这同样归功于其新增加的兵种。

1. 潜伏者(Lurker)
消耗：50矿、100气、占2个单位
前提：孵化场(Hatchery)升级为巢穴(Lair)并且在多头怪窝(Hydralisk Den)中升级了潜伏者选项(Evolve Lurker Aspect)。
作用：当多头怪变异为潜伏者后，将丧失防空能力，并且只有在穴居(Burrow)状态下才有攻击能力，但攻击效果成倍增加。
实战：当孵化场升级为巢穴后，多头怪



窝中就增加了潜伏者选项，升级该选项后，任何一只多头怪在花费50矿和100气后都可以变异为潜伏者。在地面上时，潜伏者没有任何对地或对空攻击能力，但处于穴居状态时，其威力不弱于Zerg的地面防御台(Sunken Colony)，而且只有带探测能力的部队才能发现。在战争初期可以用潜伏者作为地面防御武器，其效果相当好；战争后期可以让它配合其它兵种打阵地战，每前进几步立刻转为穴居状态，当消灭敌人后又露出地面，再前进几步。在使用潜伏者时，感觉有点像Terran族的攻城坦克，但由于有隐形能力，所以更胜坦克一筹。

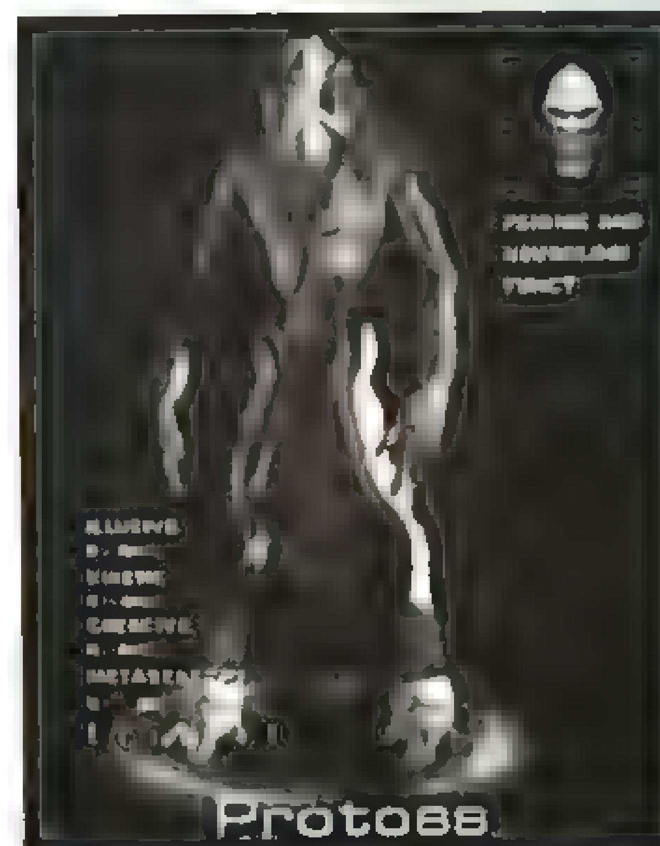
2. 守卫者(Guardian)
消耗：Guardian 50矿、100气、占1个单位
前提：巢穴(Lair)升级为群居所(Hive)，飞机场(Spire)升级为大飞机场(Greater Spire)。
作用：守卫者只能对空攻击，但威力巨大。
实战：每只虫族飞机(Matalisk)都可以

进化为威力强大的守卫者，但记住绝对要与其它兵种配合使用，否则遇到无法攻击的对象就会吃大亏

《母巢之战》中大致增加了以上几种单位，在战斗中只要掌握了它们各自的特点并加以利用，一定可以达到极好的效果。

新任务实战篇

Protoss



第一关 撤退

任务：将Zeratul安全护送到传送门
分析：由于是第一关，所以难度较低，只要稳扎稳打应该没问题。从西北角穿过地图来到东南面的传送门，整个行走路线呈横S形。沿路会碰到许多Zerg士兵，同时也可以得到不少增援部队。值得注意的是当转完最后一个S弯时可找到两个我军的圣堂武士，接下来的一段路上会有许多Zerg士兵埋伏在地下，这时应当使用圣堂武士的电击魔法。提醒一下Zeratul是隐形的，在没有领主的情况下，普通Zerg士兵不能发现。

第二关 Shakuras沙丘

任务：寻找黑暗圣堂武士
中途添加任务：全部歼灭敌人
分析：本关难度也非常小，只是要注意兵种的配合。刚开始是位于地图中上部，向西面走，干掉两个Zerg士兵来到矿源附近建立基地，用四个小兵探路，不一会儿黑暗圣堂武士会自动出现。南面的桥是唯一的通道，所以本关初期的防御重点应放在桥头，基地中只需要放置4、5个普通士兵和几个有防空能力的部队以防止敌军空袭和空投部队。利用4个黑暗圣堂武士的隐形能力轻松地除掉西南角上的几个防御炮台并将其资源矿占领。战斗中期应把重点放在地图东面的另一座桥上。总的来讲本关仍只是热身运动。

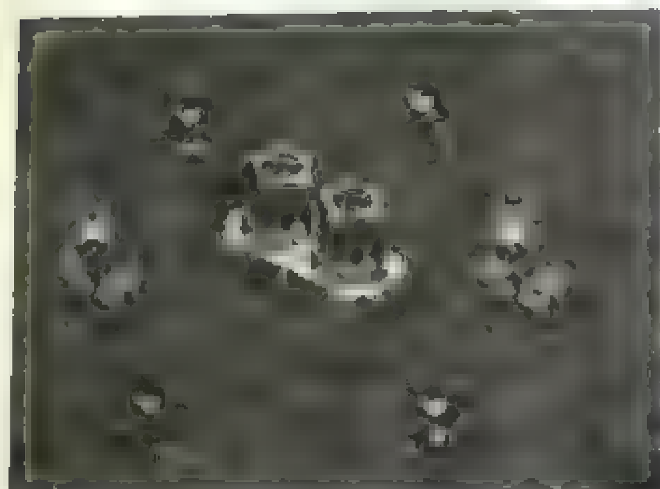


第三关 Xel' Naga的遗产

任务：消灭脑髓(Cerabrate)
分析：从本关开始就可以制造海盗船和黑暗圣堂武士了。我方基地位于东南面，任务开始不久会有少量增援部队。敌军基地位于西南角，敌我双方没有直接的路上通道，所以只要做好防空是可以轻松保住基地的，不过要进攻也只有通过运输飞机。其实只要有12个运输机，每个运输机装4个黑暗圣堂武士，总共48个可编为4组，不顾一切地进攻两个脑髓即可轻易的完成任务，像笔者这样的“星际”新手也只用了几十分钟。

第四关 抢夺Uraj水晶

任务：将Kerrigan安全护送到Uraj水晶处
分析：基地位于地图西北面，Uraj水晶位于地图东南面。不知道是黑暗圣堂武士的威力太大还是敌人太弱，反正笔者仅造了两队(24个)黑暗圣堂武士就轻松过关了。这一关没有什么要注意的，只要保证充足的资金并适当扩张地盘就行了。无论你是什么样的水平，只需两队黑暗圣堂武士就绝对足以完成任务。



第五关 Braxis 星球的战斗

任务：将地球联邦的发电厂全部破坏并且保证 Artanis 的安全

分析：这一关笔者连玩了三次才完全攻破，不是敌人实力强，而是安排得太巧妙了。如果说有什么提示的话，请记住：1、用《盟军敢死队》的思路来解决每一个问题，千万别硬来；2、每摧毁一个电厂就会增加一些增援部队，这些部队的作用相当大；3、记得经常存盘；4、如果实在搞不定，建议用"black sheep wall"秘技打开地图，这样既不损失游戏乐趣又减小了难度。

第六关 返回 Char 星球

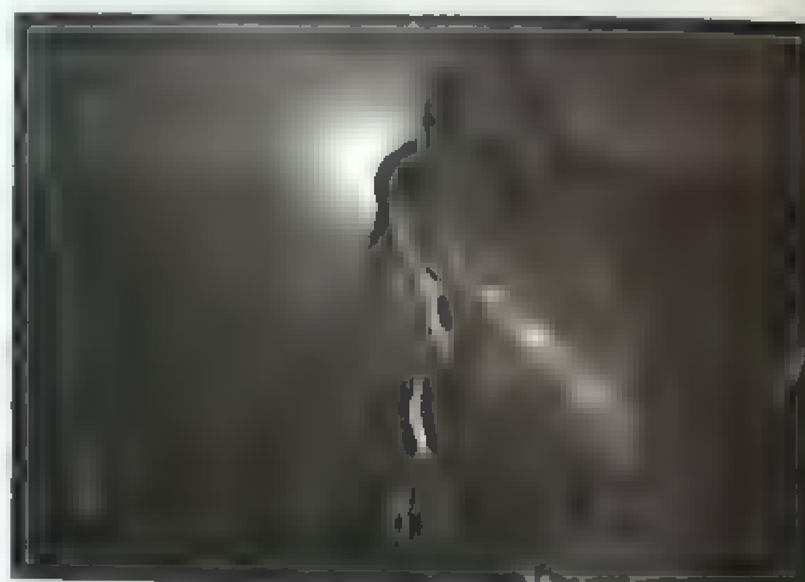
任务：抢夺 Khalis 水晶或是毁灭最高首领(Overmind)

分析：本关过关方法有两种，抢夺 Khalis 水晶偏难，毁灭敌军最高首领较易。我军基地位于中上部，东北面的一个敌军基地会叛变为我方，水晶在东南角上，敌军最高首领在西面偏南的基地中。战斗前期，应尽快组织一群黑暗圣堂武士，并与战斗机、探测器相配合，攻下西北角的敌军基地。在本关中，敌军不会进行大规模的进攻，而且防御设施被摧毁也不会重建，所以可以放慢节奏一步一步来，但绝对要注意兵种的配合。如果您是老鸟，想通过抢得水晶来通关，则应注意有效利用 Dragoon 射程远、可对空的特点。

第七关 反叛

任务：消灭叛徒 Aldaris

分析：叛徒共有 3 个，但只有西北角上的才是真正的，其他两个都是幻影。我军基地的西面和北面各有一片领地，在前几关中威力巨大的黑暗圣堂武士在本关中没有了昔日风光，因为敌军基地中遍布着的防御炮台都拥有探测隐形的能力。不过将黑暗武士合体为执法者后又会有极好的效果。整个的进攻步骤最好是先占领中间的小岛，再通过东北角到达西北部。本关一定要多多利用执法者的召唤魔法，这样既有效又可减小己方损失。但执法者绝不能单独行动，最少也要两三个一起。笔者在攻占中央的小岛时，仅用了 4 个执法者，不但一兵一卒没费，还赚了两个小兵



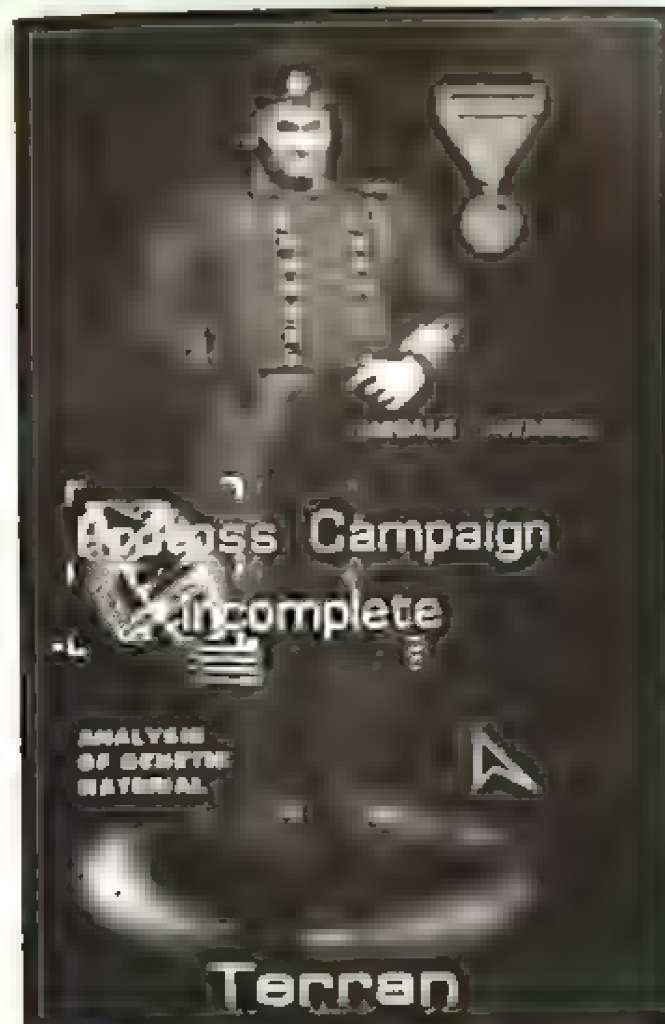
第八关 倒计时

任务：带 Artanis 和 Zeratul 到神庙
　　保护神庙不被 Zerg 破坏
　　保证 Artanis 和 Zeratul 的安全
　　中途添加任务：保护神庙 15 分钟

分析：本关是 Protoss 族最后的决战，只要 Artanis 和 Zeratul 一进神庙旁边的 Beacon，最后 15 分钟的倒计时便开始。在此之前敌人不会有太大规模的进攻，这一关没有什么好说的，只有硬拼，但要注意以下两点：1、在占领神庙后先不把 Artanis 和 Zeratul 放进 Beacon，而要在神庙旁边建立一个基地，多造些防空部队和防御炮台，当然是越多越好，因为敌人最后的进攻是以空袭为主的；2、为了便于防空，最好先占领一个虫族的基地，多制造些他们的守卫者来协助防空。对于最后 15 分钟敌人的猛烈攻击，笔者只能用"变态"二字来形容，望广大 Protoss 们好自为之



Terran



第一关 首战

任务：摧毁敌人的指挥中心

分析：说是摧毁敌人指挥中心，实际上等于是全歼敌人。敌指挥中心位于西北角，我军基地位于西南面。一开始迅速生产 12 个小兵不顾一切冲向地图的东部，与我军另一基地取得联系并[illegible]，[illegible]以慢慢来了。这是第一关嘛！

第二关 Dylanan 船厂

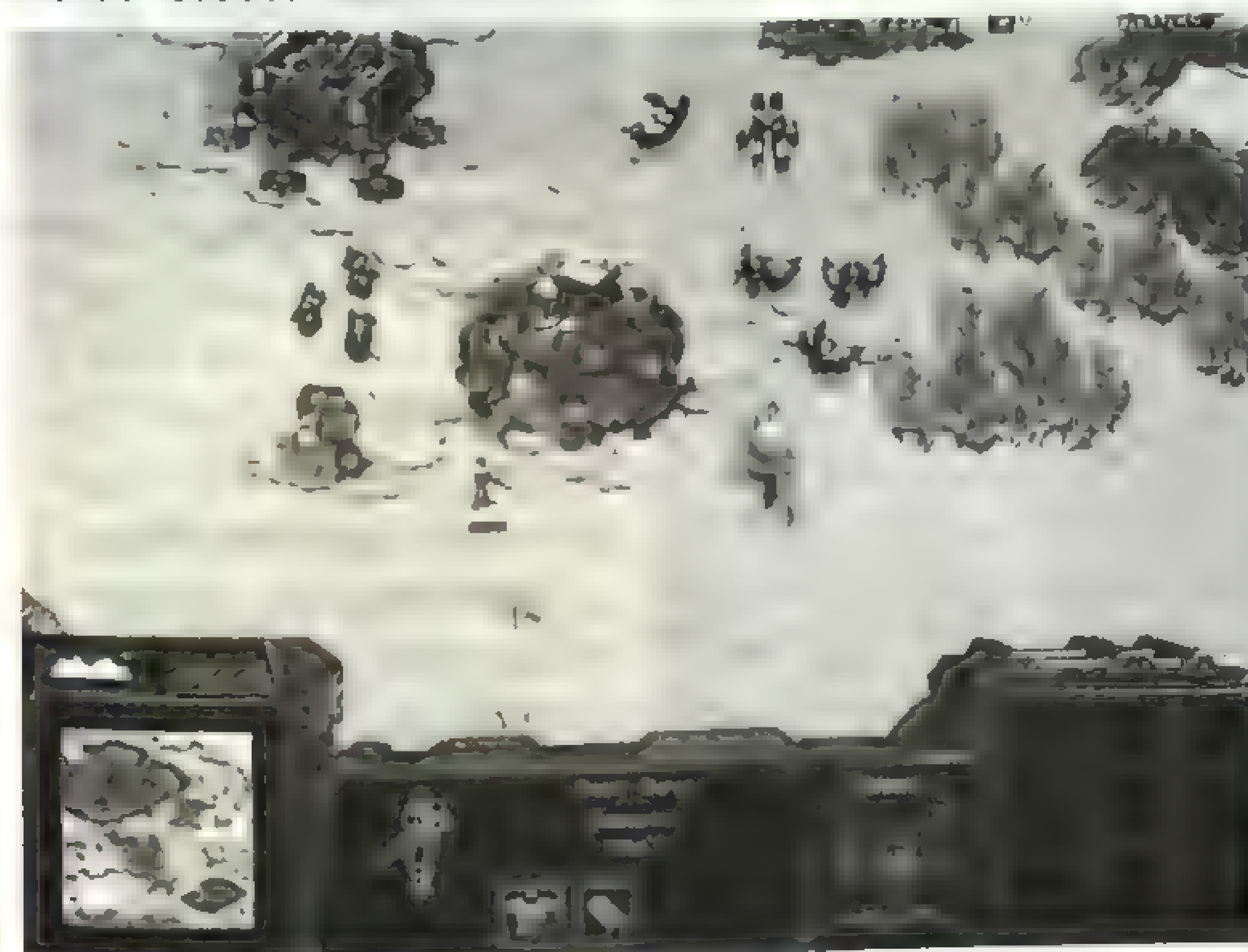
任务：偷取巡洋舰
　　击败帝国空军

分析：本关有点像 Protoss 族的第五关，也是那种偷偷摸摸的任务，不过非常简单，多多利用幽灵兵和攻城坦克就行了，当解救完所有的巡洋舰后，地图中部会有一队敌人的巡洋舰出现，利用魔法将他们了结就行了。

第三关 Tarsonis 星球上的废墟

任务：摧毁敌人所有的 Hive
　　Duran 安全到达能量发射器处

分析：我军位于地图正下方，能量发射器在最上面。本关中敌人的 Hive 共 4 个，分别在东南角、东北角、西面以及西北角。进攻的最佳次序是先打东南面最近的，其次从中路绕上去打西北角上的，最后干掉剩下的两个。在防守方面，由于敌人的地面进攻比较少，所以一般来说修建 5 至 6 个地堡就足够了，而防空炮台却十分重要；对于进攻来说，重型坦克加飞机是最好的组合，用坦克铲除敌人的防空设施，飞机的作用则是对坦克加以保护，防止敌人空军袭击我方无对空能力的坦克。此关依然难度不大，仍处于热身阶段。



第四关 攻打 Korhal

任务：摧毁 4 个高级科研所或摧毁 6 个核弹发射器

分析：我军基地位于地图中部，敌军的科研所和核弹发射器分别位于东北和东南面。此关难度比前几关稍有增加，但仍不是太难。我军基地东面和西面各有一片矿，东面的有少量的敌军守卫，利用坦克的远程攻击能力可轻而易举地拿下。防守应注意守住桥和路口，并适当配以防空炮台，其作用不仅是防空，还要探测敌人的隐形部队。在进攻前一定要先把指挥中心(Command Center)的卫星天线(Comsat Station)升级好，以便于在进攻时遇到隐形的敌军幽灵兵后可使用探测魔法(Scanner Sweep)，免得白挨打。在进攻时还应当注意带一支普通士兵组成的部队，以起到防空的作用。

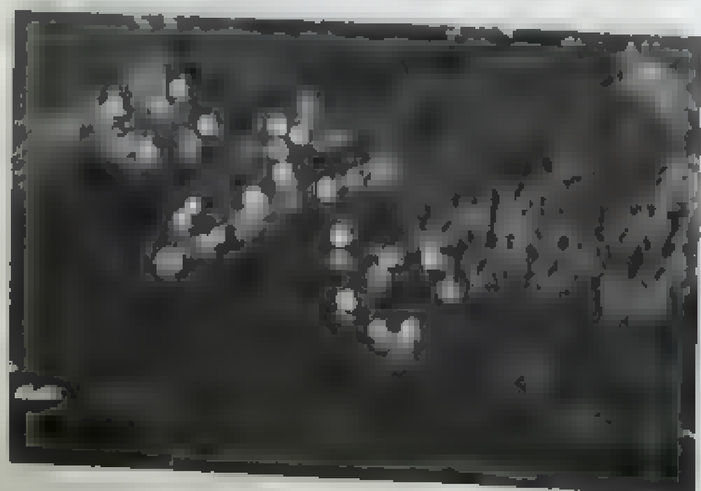
注：如果第四关你摧毁了高级科研所，下一关将会遭到敌人核弹的袭击；如果你靠摧毁了核弹发射器，那么下一关就会与敌人的巡洋舰决斗。笔者用两种方式都过关后，比较了一下第五关的难度，发现对战巡洋舰的难度稍小些，但也许您不一定这样认为。不过只要退到游戏最开始的任务选择菜单是会发现第五关有两个选项，即：帝国败落（5A. 核弹准星）、（5B. 战争之鸟），下面笔者谈谈"战争之鸟"的过关心得。



第五关 帝国败落：战争之鸟

任务：5A 和 5B 都是摧毁 Mengsk 的指挥中心

分析：这一关是一场十足的消耗战，我军矿和气都非常多，基地里就有上万的矿石，基地正上方还有一片资源，待到实力稍强还可以抢夺东南角的一个矿源。本关任务一开始敌人的巡洋舰就会攻击我军基地，与此同时我军也派来支援部队，一定要多多利用支援部队中幽灵兵的锁定魔法，这样可以大大减小损失。战争初期的防守主要以防空炮台为主，但也要配合适当的坦克作地面防守，记得多拿几个工人在一边待着，负责防空炮台的维修；当战斗进入转守为攻的时候则改用巨人按(Goliath)来防空；最后的进攻阶段，则以重型坦克加巡洋舰为主，但一定要记得带上几个探测球来探测敌军隐



形部队。顺便提醒一下，本关的几座桥上都有敌人埋伏的蜘蛛地雷，一定要用探测球。

第六关 帝国战舰队

任务：摧毁 Raynor 指挥中心

分析：哇！好酷的开场！一群飞机开路，所有建筑空降而来，够酷！西北角和东南角上有 Zerg 的两个基地，中部和东北部则是 Protoss 的基地，我们的攻击目标是东北角 Protoss 基地里的指挥中心（就是有几个防空炮台守卫着的那个）。本关中 Protoss 几乎不会主动进攻我军，而 Zerg 也很少用地面部队来进攻，所以本关的防御重点和进攻重点都应放在空军上，再加之 Protoss 和 Zerg 之间还在不停地对打，所以在本关中只要空军强大，应该十拿九稳，甚至可以这样说：如果你有 11 个巡洋舰和一个探测球的话，绝对可以搞定（东北角上的那个除外）任何一个敌军基地。关于资源，在基地的西北方向有一片丰富的矿源，只有少量的 Protoss 士兵防守，而地图正中以及偏上的地方又各有一片资源，正中的只有少量的 Protoss 士兵防守，上面一点的根本没有人占领

第七关 勇士鲜血

任务：找到 Stukov

中途添加任务：15 分钟内赶到 OverMind 处

分析：本关无法一一描述，只是有几个地方应当注意：1、在找到 Stukov(那个黄色的幽灵兵）前有一个地方放置着几个巨型机器人，这时立刻冲下去，动作要快，最多可以控制 3 个；2、在见到 Stukov 后倒计时开始，只有 15 分钟；3、见到 Stukov 之后再碰到的所有 Terran 士兵都会自动加入我方；4、有一段路上会有两个 Zerg 族的大牛被关在一个地槽出不来，这时再向前走两间屋将会来到一个较长的房间，这里的地下有许多机枪，可以诱使前面房间的 Zerg 士兵来这个陷阱；5、在后面的许多地方都埋伏着 Zerg 族的小兵，如果打不过可以跑，反正只要到达最里



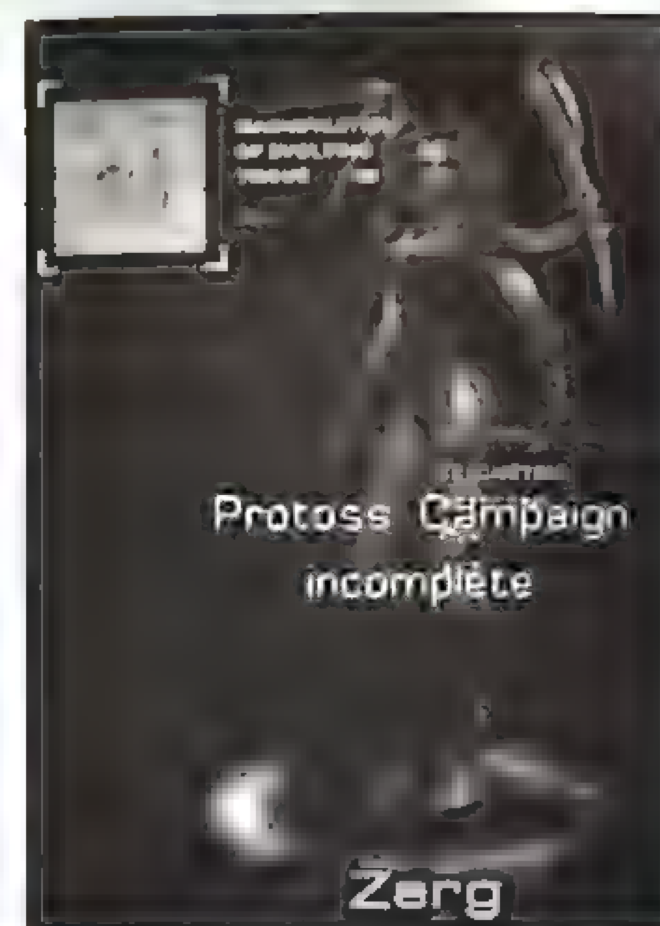
面的那个 OverMind 就能通关，不管是几个人。

第八关 关押野兽

任务：护送医务兵到 Beacon 所在地
　　摧毁 Cerebrates

分析：本关又是一关消耗战，没什么可说的，拼命打就是了。笔者唯一想说的就是最好别通过路上进攻，用空军是很不错的方法，因为敌人的地面防御力量太强，而空中防御却不是特别强。

Zerg



第一关 能量发射器

任务：拯救我军的 7 个巢穴

分析：本关难度不大，只是在解救最后一个巢穴时要利用皇后 (Queen) 的 Spawn Broodlings 法术。

第二关 统治者的火焰

任务：摧毁能量发射器

分析：一开始利用 Terran 工人召唤附近的两个 Zerg 族工兵和 8 个跳虫以及斜下方的 3 个高级多头怪，从而建立基地。一旦聚集了一组(12 个)多头怪后就可以向西面探索，在分别攻掉两个地堡和两个工程坦克后便再次得到 3 个高级多头怪和一片矿源。在守住这两片矿的同时开始发展西北方向和东面的两片资源，由于敌人的攻击不是太猛，只是有时候用空军，所以只需多多生产多头怪就行了。然而在进攻时一定要配几个空中部队，用以消灭敌人那威力巨大的攻城坦克。本关还有一种快攻打法，就是当拥有 36 架飞机时，调集所有的地面部队向敌人攻击，吸引敌人的火力，然后用 3 队飞机对能量发射器狂轰滥炸，也可轻松过关

第三关 Kel－Moria 团伙

任务：采集 10000 的矿石并且保证 Fenix 的安全

可选择任务：感染人类指挥中心

分析：任务开始时利用我军的战斗部队迅速攻击斜上方的敌军基地，占领后便可得到一片矿源。守住这片矿源的同时再建立一支多头怪部队，从基地东南面的斜坡上去，打掉几个防空炮台和地面防守部队后又可再得到一片矿，而此时敌人将会把部队空运到我军基地中，所以基地里一定要留一部分防御力量。接下来应当不断地发展刚刚抢到手的那个基地，同时大量生产地面部队，以攻下东南角上的敌军基地，只要能死守住这片基地就绝对可以过关。不过笔者没有去完成可选任务，不知道完成后对以后有什么影响没有。

第四关 Korhal 的自由

任务：灭全敌

分析：本关是长条形的地图，钱多得不得了，每干掉一个敌人的基地都会得到相当大的一片矿。战斗初期，先组织一支部队向上走，打掉敌人的 3 个地堡和 3 个防空炮，则可得到一片矿源。在此基础上加强防守，并适当抽出一定兵力来对敌进行区域性的骚扰。本关应当注意的有几点：1、在进攻时绝对要有领主(Overload)，因为他具有探测能力，而对手拥有的潜伏者是处于隐形状态的；2、地面进攻时最好用蛮牛(Ultralisk)，他的防御力和攻击力都很强；3、多多利用 Queen 和 Defiler 的魔法，像 Spawn broodlings、Plague 等，都是很有用的魔法。

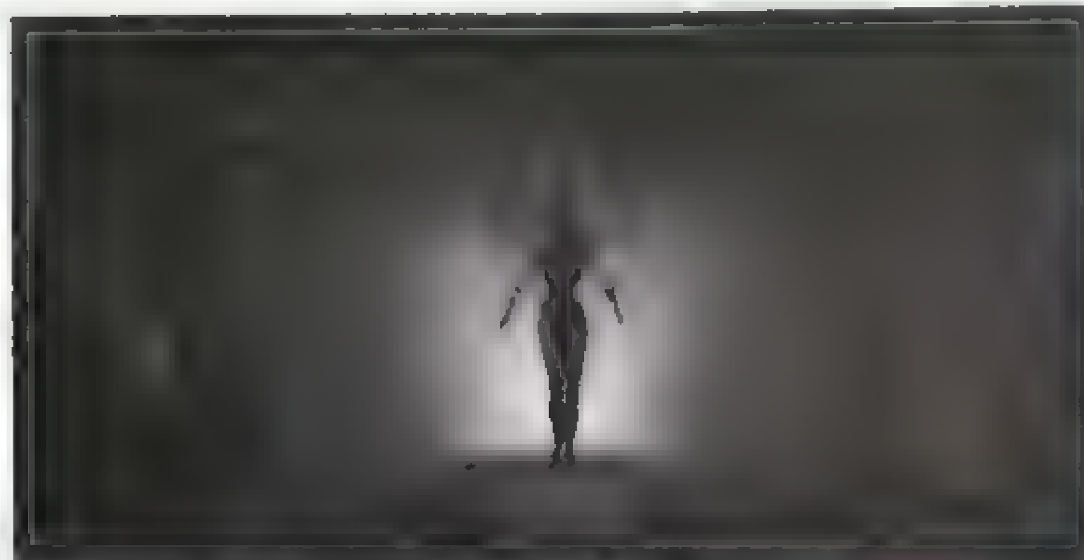
第五关 本色

任务：全歼敌人

分析：本关刚开始的 4 分钟内，无论怎样进攻敌人，他们都是不会还击的，所以应当抓住时机，在一开始就调动所有的部队，到西面和西南面，消灭掉



Terran的一个基地（不光是矿源附近的那几个建筑，还有下面的），在消灭基地的时候不要去打他们的普通建筑，先要摧毁防空炮台和地堡。6分钟时间一到，所有的部队立即回防，伺机再消灭东面的Protoss族基地，



接下来的就好办了。这一关的关键在于手脚利索，在前6分钟里尽可能的打击敌人，前面表现越好，后面打起来就会简单些。

第六关 愤怒的虫族

任务：消灭叛变的Zerg
中途添加新任务：杀掉30个Terran科学家
分析：本关是不折不扣的消耗战。一开始不要管其它的四个基地，让敌人们打，只要一心发展中间的那个基地就行了。由于是在一个孤岛上，所以先不忙修建防御建筑，应尽早把巢穴升级，并开发出领主的运载能力，在战斗前期就将地图最东部的那个基地从敌人手中抢回来，然后再慢慢收复被敌人占领的失地，逐步积蓄能量。到最后也不过就是一场殊死的决战罢了。

第七关 天罗地网

任务：Duran安全到达五个Beacon处
分析：本关不能制造空中武器，但能够制造潜伏者了。基地的东北方有一片矿，在战斗的初期，最好尽快组织一支部队去进攻地图西南角上的一个敌军基地，这样既减小了对我军的威胁又夺得了一个矿源，而且敌人不会派部队来支援。在防守时利用潜伏者可隐形和攻击力强的特点可达到极好的效果，但无论如何必须要有领主和防空部队与之配合协同作战。这一关不一定要杀个鱼死网破，多多利用潜伏者的超级攻击能力和Duran的隐形能力才是上上之策。进攻Beacon的次序最好是：先攻最下面的，其次攻东南面的，再次攻东北面，然后转向攻西面，最后攻西北面。通过敌人主基地的时候不一定要拼命，只要利用Duran的隐形特性就行了。

第八关 大屠杀

任务：消灭高级首领(Overmind)
分析：终于到了第八关，任务也越来越难了。在战斗一开始立即升级潜伏者(Lurker)，然后生产多头怪来变异成潜伏者，前15分钟内除了防守而想其它的事儿，而且防守也要注意，既要防地面也要防空中。在防守基本稳固后向东面探索，可以找到一片没有人占领的矿，但这片矿里埋伏着3个敌人的潜伏者。本关中如果用其它的武器攻击Overmind的话，他会不断地再生，只有用黑暗圣堂武士才能将他置于死地。

第九关 善恶有报

任务：在30分钟内摧毁Protoss的所有建筑
分析：本关敌人并不强大，难度在于时间太短。我军基地的南北两面都有出口，但很好防守，所以几乎不用在防守问题上动什么脑筋。但在进攻时，切忌不能用大批部队狂轰滥炸，因为你的部队一接近敌人基地立即会遭到电击魔法，所以最好的办法是用潜伏者打阵地战，再配以吞噬者和守卫者作空中掩护，效果相当好。

第十关 终结时刻

任务：消灭所有敌对势力
分析：变态！东南西北全是敌人，好像除了硬拼就没有别的办法了。笔者打这一关时，失败了n次（n> 10）才通关，不过还好，总算总结出一点儿经验。打通本关的最佳步骤是：1、稳守基地；2、占领基地正下方不远的一片矿源；3、打掉东南面的Protoss基地，并占领他们的3个矿源；4、占领西南角上的矿源；5、用飞机攻打西面Terran的下面一部分基地（就是有很多坦克的地方）；6、用飞机配合地面部队摧毁西面的Terran基地；7、积蓄实力与北面的Terran拼命。还要记得各种部队一定要相互配合并且要多多利用魔法。

结语

至此，《母巢之战》三个种族的新武器和新任务都介绍完了，相信您也顺利通关了。的确，《星际争霸》无论在国内还是国际上都绝对是一个优秀的游戏，而笔者却为之感叹，感叹的并不是它有什么BUG，也不是售价太高，而是感叹国人何时方能有如此作为。年轻一代的许许多多像笔者一样的电脑爱好者们，也许我们不光是拭目以待，还应该更积极的作点什么

编辑/游骑兵

攻略指南上篇

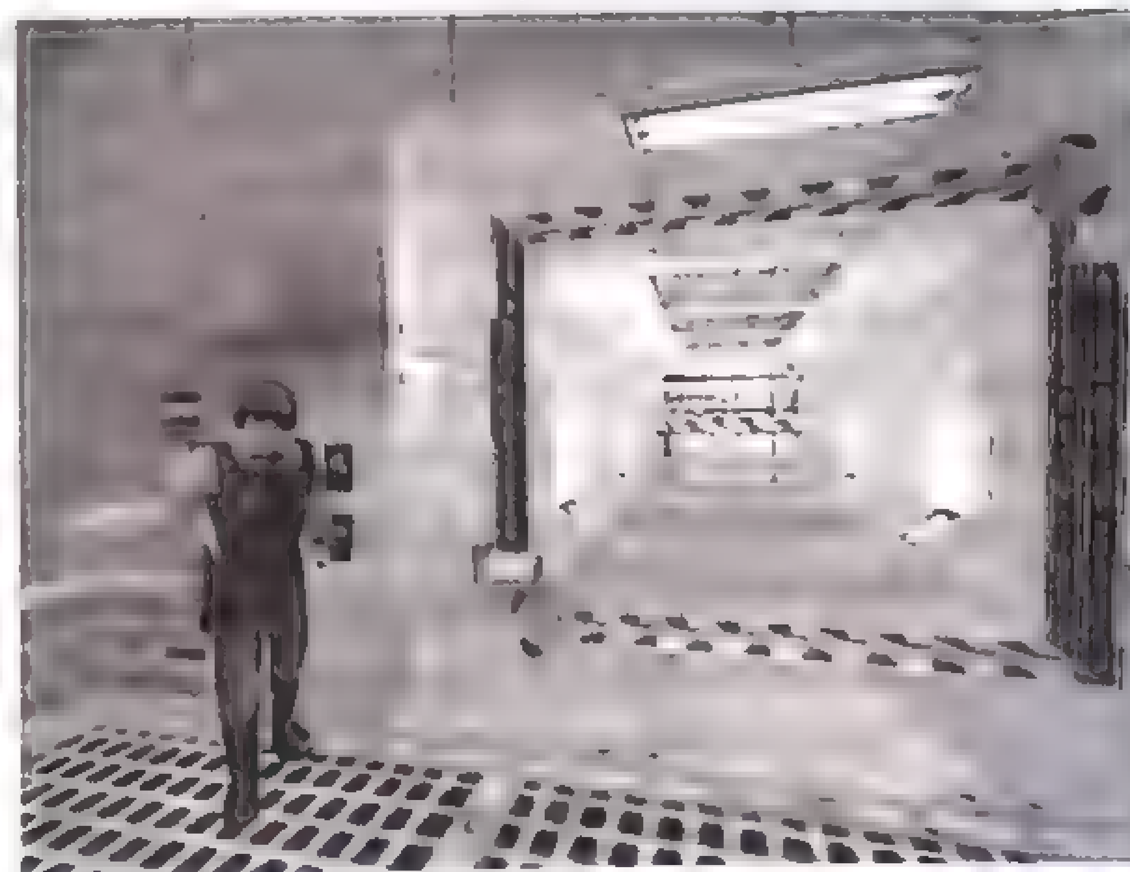
半条命

■文/流云

序幕

相信朋友们都知道《半条命》(Half－Life)了吧？这款由Sierra公司制作的Quake Too游戏，在去年的E3大展上荣获最佳动作游戏奖，让大名鼎鼎的《雷神之锤Ⅱ》都只能屈居第二，今年更是获得最佳游戏大奖。如今总算拿到正式版啦，玩了一下后感觉是……实在很爽！看来这么久的辛苦等待没有白费！游戏画面在Voodoo的渲染下自不必说，虽说用的是Quake2的引擎，但在高彩色下看着就是比Quake2的256色漂亮，和《虚幻世界》(Unreal)基本在同一个档次上。就算你没有3D加速卡，它的软件加速方式同样能让你感到满意，并且游戏还支持现在最火的A3D音效，可惜我的SB16声卡不支持A3D，没这个福气啦。

在整个游戏中感受最深的就是真实，基地环境设计得很合理，武器和子弹不再像Quake2那样莫名其妙地停在一个地方转呀转的，现在你要得到它们就得打碎木箱或干掉敌人从他的尸体旁捡起来，如果你要问我最喜欢它的什么，那么我会告诉你，作为一个射击游戏它开枪的感觉是前所未有的真实（这才是射击游戏的精髓嘛），逼真的质感和枪声音效加上更换弹匣和适度的后座力设计，让你感觉握在手中的是一枝真正的枪，其中有种外星武器很有新意，它能自己生成子弹(无



限弹药)，而且子弹会做一定程度的拐弯进行追踪攻击，其射击的效果也很漂亮，另外有种肥肥的外星小虫，主角闲下来时会用左手去逗弄它，挺好玩的，这不禁让人联想到《虚幻世界》，它刚出来时那宏大漂亮的画面曾使不少人感到震惊，但其武器系统实在是一大败笔，以至于让它的可玩性变得很低。

这里不得不提一下游戏中敌人的AI，这也是Sierra公司作介绍时一再强调的特点，对于异形的AI我没有感觉出它们会使用各种战术，(也许我对战打得太多要求太高了?)只能算是差强人意吧，但陆战队员的AI很不错，超过了近两年所有Quake Too中的设计，让我感觉到他们像是“人”了，我也最喜欢和陆战队员对战……你和他们分别躲在障碍物后，突然你闪身而出，哒哒哒……一阵扫射后躲回掩体，听着敌人子弹的尖啸声稀疏后再闪出来把弹匣里的子弹统统射出去，当你正在紧张地更换弹匣时，叮的几声轻响，有东西落在你身旁，这是什么？啊！手雷，闪啊！刚跑开还没来得及喘口气，那些该死的家伙又迅速包抄着围上来了，快快快，找个地方躲一躲先……这就是在游戏中真实的体验，感觉像极了枪战片，这可是我第一次在Quake Too游戏中有这种感觉！

我对Quake类游戏的故事情节从来不在意（我认为如果玩情节不如玩RPG)，但《半条命》有点不一样，喜欢有情节的朋友也能感到满意，整个故事比较诡异，随着游戏的进行，你会慢慢解开这些迷团以及整个实验的内

幕。你是一个武器专家，在地下一个退役的飞弹基地进行一项绝密的研究，一扇通往未知世界的时空之门被打开了，某一天由于意外发生爆炸，通过这扇时空之门涌来了一大堆的异形，这时 CIA 派出军队接管了基地，这帮军人可是先开枪再问口令的



哦，没办法，秀才遇到兵，有理也说不清啊！游戏中你的处境非常恶劣，异形要拿你当点心，军方要将你杀之而后快，总之要想活着走出这个基地的机会接近于零，游戏中唯一友善的就是基地原来的警卫和科学家，他们会给你很多关于游戏的线索，你也可以向警卫下达"留下"、"跟着我"这些命令，到后面有些地方没有他们的帮助你是过不了关的，所以你可要枪下留情，别乱杀无辜哦！

游戏的操作和 Quake Too 基本一样，其中设计了第二火力键，新加入了一个手电筒［F］键（现在所说的都是默认键位，根据自己的习惯改吧），一个上子弹的［R］键，一个慢走［Shift］键，与人对话和扳动开关都是［E］键，还加入了一个远跳，先助跑再按蹲迅速按跳，可以跳很远，有些地方也必须用远跳才能过。有些箱子跳不上去的可以试试跳起后按蹲，如果不太熟悉的话去练习模式看看吧。游戏中还设计了射击部位的概念，头部是要害，想迅速解决掉敌人的话，各位的枪法就要精益求精啦（脑袋大的同志可就亏惨了 ^_^）。

好啦，现在开始进入你的噩梦吧……

ANOMALOUS MATERIALS

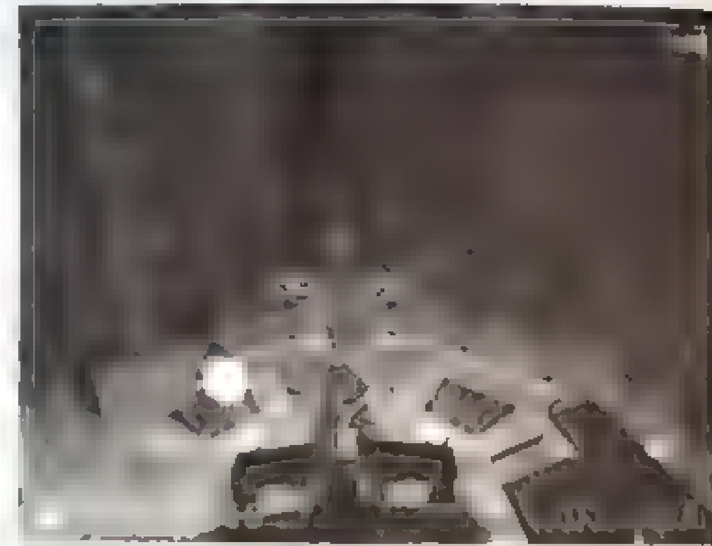
坐着有轨电车穿过密如蛛网的通道进入了地下基地，走入大厅看到所有的人都在忙碌，前面右转，走下一个斜坡再往右直到一个更衣室，最里面有个控制台按下中间的按纽，穿上防护服。更衣室中那个写着 FreeMan 的柜子是你的，里面有些小玩意儿。回到斜坡处继续向前，看到一个有警卫看守的大门，等他打开门进去找到电梯，从电梯下去只有一条路一直走到底（中间有个控制室，同里面的科学家多对几次话，他们就会开门）看到两个科学家守着的一道门，进去后顺梯子上去，到控制室把按纽上的盖子打开就开动机器，一会儿下面笼子中会升上一个小车，把它推向中间，现在可以躲到上面去看热闹了，顺便做一次时空旅行啦。

UNFORESEEN CONSEQUENCES

时空旅行完后按原路返回，注意控制室的激光，等它帮你把门击碎后就可以出去了。出控制室会遇到一只小异形，虽然只是一只小小的爬虫，但你现在赤手空拳无可奈何，还是走为上吧。再向前会拾到一只铁钩，这就是你的武器了。打碎门上的玻璃过去，走到一个电梯的门前看到几个科学家惨叫着和电梯一起摔下去（真可



怜）。从旁边的梯子爬上去碰到一个僵尸（被小异形控制的科学家）正在残害警卫，不由怒从心头起，用铁钩替警卫报仇后拾起他留下的手枪继续向前回到你刚进入基地时的大厅。从墙下面的小洞钻进去，再从左角墙上的小洞出来，一直向前看到一个警卫和一



个僵尸同归于尽，按下墙上的按纽，穿过那个破门会遇到一种胖胖的异形，干掉它继续向前走，来到一个可以打开的有骷髅标志的门前，进去上梯子杀掉两个小爬虫和一个僵尸，小心别把后面的东西打爆了。右转有个科学家，带上他到前面一个房间处，他会把门打开，里面有手雷、手枪及弹药。下楼来到一个房间的门口等着，有个发闪电的怪物破门而出，不等它发言，一阵猛 K，进房可捡到弹匣，再干掉前面铁栏后爬上来的僵尸。从地上的小孔跳下，找到一个开关打开后水涨起来，游到那个僵尸爬上来的小孔上岸，来到一个大厅中，靠左面墙有一个开关打开它，迅速干掉两个小异形跳上升降机下到底再往前有一个异形掉下压断了铁桥，只好从右边的管道上走到通风口钻进去。到第二个窗口用铁钩打开它跳下去，往前干掉对岸那个会吐绿色粘液的东西，跳下水向左，注意别碰到顶上异形垂下的触须。上岸后顺路走爬上梯子，到空中有一串箱子的地方小心跳过去，再往上会看到一座电梯。

OFFICE COMPLEX

乘电梯上去后左边路中间有根断了的电线，现在过去凶多吉少，从电线前的通风口进去向右可到电梯旁的房间中（向左有两个手枪弹匣），关掉里面的一个电源开关就可以安全通过了。打碎门旁窗口的玻璃爬进去，看见右边的房间里地上全是水，先往前走打碎一堆木箱后捡到一枝来福枪；看到铁丝网后有个警卫，有个僵尸会从他背后钻出来，帮警卫干掉僵尸后他会打开门，进去拿了里面的弹药回到有水的房间处，从窗口进去，注意水里有电别掉下去，顺着右边的平台到房间的左角关掉电灯开关，现在可以下水到左边墙上的通风口前打开它，亮起手电筒干掉里面的小爬虫再进去，前面有个风扇蹲下走过，出来时是在天花板上，你一上去就塌了一段。杀掉两个小爬虫后把前面的大箱子推到天花板上那截梯子的下面，再拿个小箱子来垫脚，爬上梯子出来时是个大厅，先别下去，看到一个科学家大叫着跑进来结果被机枪打死，看来右边墙上装有自动机枪，下去时利用那些箱子跑到机枪下面，扳动那个开关可以关



掉它。那扇红门里有些弹药，如果想上机枪下那个平台补充体力，看到那个货架了吗？先把可移动的箱子摆好，再跳到货架的第二格（跳起按蹲），这样就可以跳上平台了，那个科学家跑进来的门里有一群小异形，扔个手雷一窝端掉后上楼梯，叫上那个警卫一起



走吧。前面的房间都进去看看，杀掉那些拦路的家伙，再往前如果警卫还活着别让他跟着了，上楼梯时动作快点，墙上有自动机枪。干掉前面路上的一个僵尸和两个闪电怪，进入那扇红门，看到一个警卫和他交谈可以带上他，能帮上一点忙，斜坡下面有来福枪弹药和手雷，从门背后那个通风口可以通到前面那个有不少弹药的房间，不过路挺长的，拿了弹药出来看到前面有个僵尸在吃人，天花板上又掉下几个小异形，警卫会协助你干掉它们，用铁钩打开封门的木条来到一个冻库，找到里面的一个开关打开它，顶上那个运货的平台开始工作，再回到冻库的大门上梯子钻入通风口，来到那个移动的平台处，借助它钻到对面的通风管道里，出来时在一个封闭的房子中，顺里面那个梯子爬上去跳到左边又是一个通风口（唉，等我出去时可能整个基地的通风管道都被我打扫干净了），出去后看到一个受伤的警卫，上楼梯，来到电梯口，电梯已经降不下来了，这个地方要用远跳才能攀住对面墙上的梯子。爬到电梯顶上，打碎天窗跳下去。

"WE'VE GOT HOSTILES"

出来后看见一个科学家六神无主地冲向激光雷，前面有一部自动机枪，打哑了它，捡起自动步枪，在前面杀掉两个闪电怪后顺着路走，别碰着探测器，那两挺机枪还是别惹它吧。利用箱子跳上去，下面又有两挺机枪，下去后还有一群小异形，清理完后打开门，再从箱子上跳过去，前面的火力网要小心了，别碰着那些探测器，爬上梯子向前看到一个科学家被当兵的打死，先给个手雷解解恨再补他几枪，坐电梯上去后又会遇到几个大兵，充分利用障碍物干掉他们。往前走来到一个路口，向左（右边可以补血）小心避过那些激光雷和探测器，现在可以和大兵们好好玩玩游击战了（爽啊）！一路杀到屋顶看到一架双引擎直升机，别和他们纠缠太久，从屋顶一间小房子的梯子下去，打开门趁干掉两个大兵的间隙钻到下面的一个通风口，到风扇处，左边那个通风口可以通到你前面看到的一间有很多补给物品的房间，从左面梯子下去（右边上面那个通风口里有些来福枪弹药）再钻进去吧，出来后上第一个通风口，下去开启那道大铁门。

BLAST PIT

拆了前面的木条，走到控制台，把电梯升上来，下去有个小车，坐车走到底，利用木箱从绿色的液体中跳到对



岸，钻进管道，出来时走管道上面，跳到对面的平台上，再往前，景色不错嘛。顺柱子走到升降平台上，升上去干掉路上的怪物，桥上有两个炸药桶，打爆跳啦，打开门听到象是在敲铁桶的声音，真是奇怪，向前走再打开一道门……哇！这是什么玩意儿？通过控制台

的窗口看到三只巨大的触手，其中一只打碎玻璃伸进来，携走了一个科学家，对着那支触手一阵猛K，居然伤不了它?！走到控制台前看到三个灯，要干掉它看来得把这三个开关都打开才行。往前上到两个警卫守着的平台上捡起一些手雷，观察一下发现怪物旁边的两层通道各有一个门，这时外面的那个警卫居然拿着手枪冲出去，结果自然不妙罗，如果就这样出去看来也是凶多吉少，先赏它个手雷打击一下它的嚣张气焰，然后快速下到第一个门前打开木箱冲进去，顺路向前看到前面的桥上有两个炸药桶和一个异形，先干掉对面那个家伙，如果不小心把桥炸断了可以从旁边的一根细管道上走过去，来到左边有一扇门（打不开)的地方向右从那个洞下去，从管道上向左，再向右爬上梯子，杀掉一个僵尸，旁边的门里有手雷，往前来到下面有个大风扇的房间，顺梯子下去，打开开关迅速退到上面然后……纵身一跳啦（放心，死不了的)，被风扇吹到顶上，打碎木条钻进通风管，出去到一个



房间有几个僵尸和小爬虫，杀掉后打开两个开关，爬上梯子从门(刚才打不开的那扇)出去原路返回，再赏大怪物一颗手雷下到最下面，打开木条进去，小心上面会掉东西下来把路砸断，走过前面的铁桥，一直来到一个门口看见一个两只脚的怪物在吃东西，杀掉它按下前面电梯的按纽，电梯下到一半出故障，如果你继续呆在上面就会



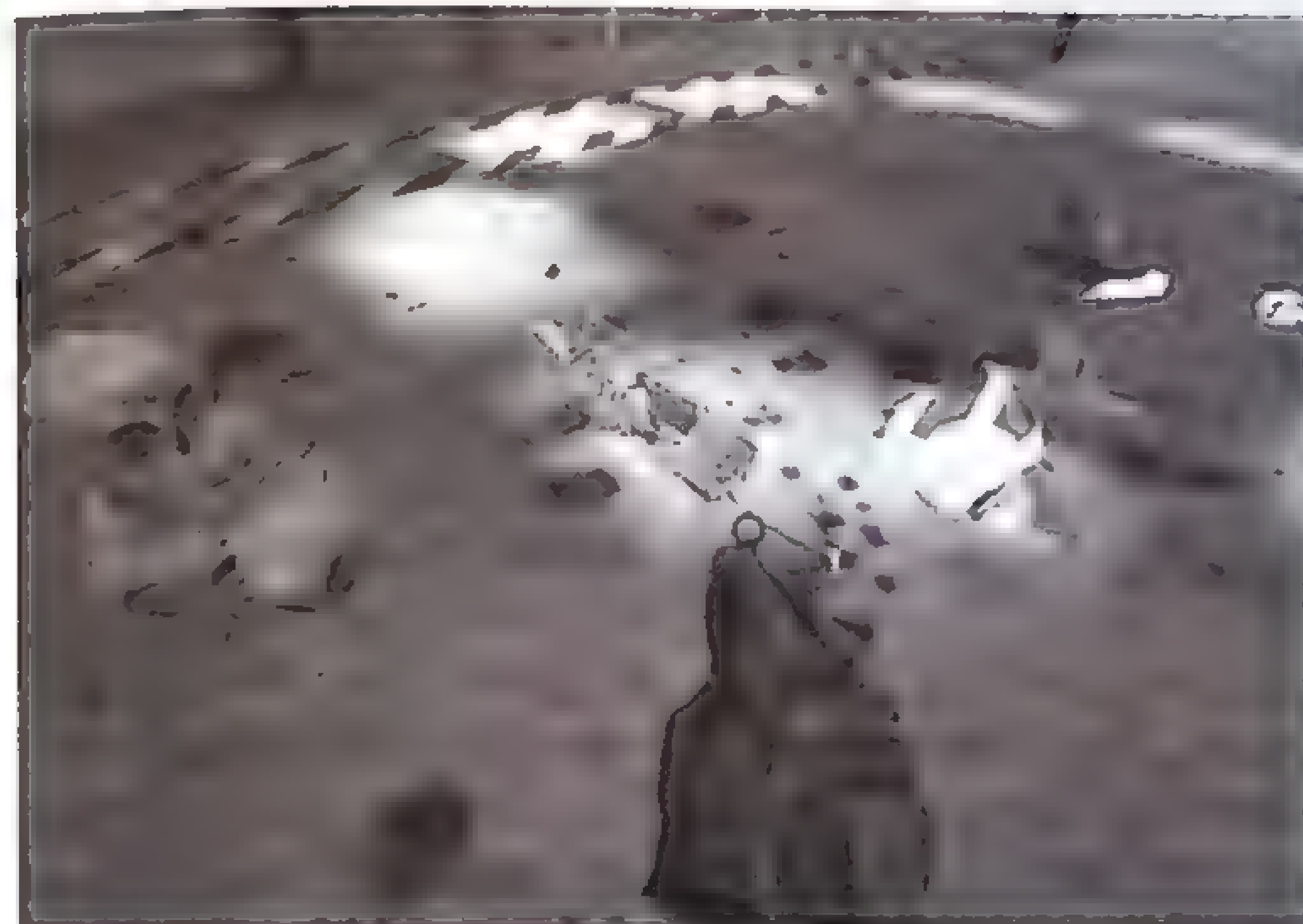
和它一起摔下去，看见墙上的梯子了吗?跳上去顺着它下到底，来到一个很大的深井前，下面有个吐粘液的东西，宰了它，按下小平台的按纽转到有梯子的地方，上到中间的圆盘上按下开关，有两根带电的铁杆伸入圆盘中，回到平台，再从另一边的梯子上去如法炮制，现在可以回到电梯坠毁的地方了，抬头看看……我晕！没办法，只有硬着头皮往上爬罗。上到和电梯按纽差不多高的地方沿墙边走，再跳过去，现在你来时地上的那滩水已经带电了，看看门口那个大箱子，推一个小箱子垫脚再跳到墙上的管道上走过去(跳起后按蹲才能跳上去)，原路返回，来到控制室，现在台上的三个灯都亮了，嘿嘿……那个打不死的家伙的小命就攥在你的手中了，剩下的事就是按按开关，让它在烈火中永不超生吧。

从伸出触手的那个洞跳下去，掉进一个水池中，上岸可以捡到一支左轮手枪（别小看它哦，威力挺大的）和一些弹药，再下水游到另一边浮出，是一个处理废液的地方，跳上前面的管道，往左走到头再跳到下一层管道上，到前面尽头跳上一个大管子，再跳到对面管子的小洞钻进去。往前走一段会掉下去，拿了弹药出去吧。

POWER UP

嘿！这么快又遇到一个蓝色的大怪物，看它和两个当兵的对战情况，好象也是刀枪不入，别管他，先走左边那条路（旁边有条岔路被巨石堵住了），干掉两个闪电怪后前面的桥会断（对面有个木条封着的控制室，里面有个受伤的警卫，那个开关现在不要扳），跳下去，沿途的小爬虫自不在话下，注意前面有个房间全是炸药，最好扔个手雷进去就闪到一边，爆炸平息以后来到一个开关前，一直按着扳开关的键把门打开，沿梯子上去，看到一个陆战队员被怪物拖进洞中，不过他留下了一枝枪和两颗榴弹（好同志啊），干





掉一个守门的，再顺梯子往上是陆战队员的营地，向左边扔颗手雷炸掉自动机枪，再进去和一个队员较量后，向前就能看到陆战队构筑的工事了，好好体验一下战场的感觉吧（可以先让他们和小异形自相残杀一番），清理完战利品后乘升降机下去，前后都有激光雷，跳下水别打爆激光雷，从梯子上去，沿路来到一间控制室，看到有个电源开关没打开，沿旋梯下到底，水中的小鱼会咬人，来到机器前东摸摸西按按它就是不动弹，仔细观察一下，发现是木箱卡住了机器，打碎箱子机器开始工作，回到控制室打开左边那个开关，原路返回，在升降机处又下来两个陆战队员，看来他们的援军到了，可以利用那些激光雷干掉他们啦，上去少不了又是一场恶战，扫荡完以后回到那个蓝色的大怪物处，将它引到左边没有铁轨那条路的最里面，打开台上的一个开关，高压电就会让这只大家伙消失。回到铁轨处把小车开到中间那个圆盘上，现在去那个有受伤警卫的控制室，扳下开关从窗口跳出，你的小车就可以上路了，撞开前面的障碍来到栏杆处，打掉前面那些触须怪，扳动墙上的开关，现在可以将小车开过去了。

ON A RAIL

下去后一直向前，来到有个道标的地方停下小车，下车干掉怪物后往前走到十字路口，向右转上到一个平台，最里面有个开关扳动它，把挡住岔道的吊钩移开，现在回到小车上(有兴趣的朋友可以四处转转，能看到一枚火箭的底部，拣到遥控炸弹)对着道标开一枪就可以左转啦，往前开一段后停下，利用小车作掩护干掉上面的大兵，再把小车开上升降平台，到顶上以后把路上一个道标换个方向（左转），前面左边有一个路障和两个闪电怪，右边是一些大兵，到能看见他们的地方把车停下，你，异形和大兵，又是一场三方混战，左右两边都有一个楼梯能上去，捡了弹药后回到停车处前面的那个路障，扳动墙上的开关，上车来到右边有一个门的地方（注意拦路的激光雷)，干掉左右的闪电怪，再利用小车作掩体清理了前面的大兵，你的小车也完成使命了，来到关了一个警卫的房间捡些弹药，前面有个机枪碉堡挺讨厌的，利用木箱接近再迅速迂回到它的眼皮底下，扔颗手雷搞定，打开前面的门(门后有激光雷)，嘿，是枚火箭！干掉一个大兵，到下面一层打开门，又看见你可爱的小车啦。开慢点，蹲下躲开激光探测器后停下，用左轮点射掉两个吐粘液的家伙，左边门有些弹药，当然也有些异形啦，转过弯后有一门威力很大的炮，最好不要硬拼，将小车速度调慢蹲下，经过炮手身边时猛K他，前面遇到闪电怪时下车，干掉它们后到有箱子封住楼梯的地方，跳进去清理完里面的两个大兵，拉下开关，上到另一条铁轨上的小车，来到一个岔路口，停下它，右边会有一场恶战，先作掉大兵，再蹲下走到碉堡下面扔个手雷，扳下碉堡旁的开关，回到小车上继续前进吧，从平台升上去，前面有两道拦路的电弧，蹲下就行，到



前面运送箱子的地方停下，干掉两个大兵扳下开关，再过一个运送箱子的地方，前面又有一门炮，老方法，蹲下到他身边时猛K，蹲下躲过前面的电弧，打道标打到向前，到头后小车就下不去了，从旁边的梯子下去扔个手雷什么的(离远点儿）炸掉激光雷，先别下地，观察发现有一个激光探测器，从梯子上跳过去，进房间干掉两

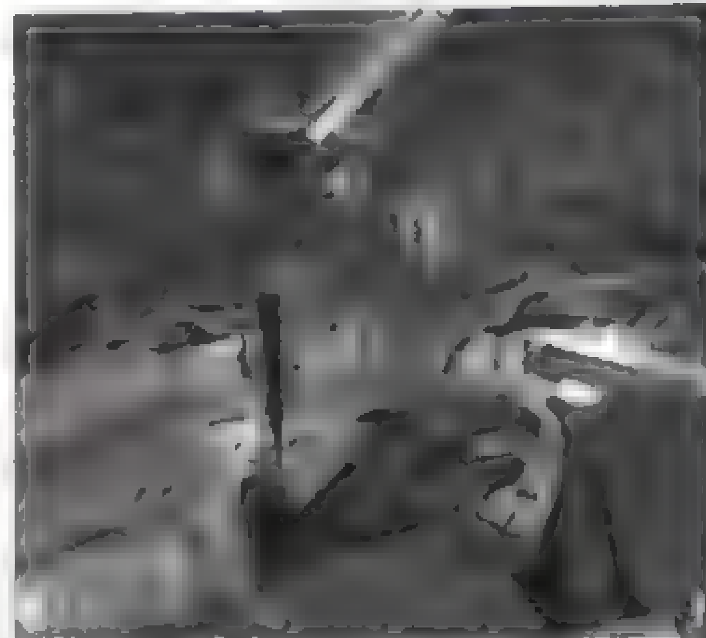
个僵尸拿起手雷，别惹那两个自动机枪，转过前面的弯有个碉堡，推到右边前面那个箱子到掩体后打碎它，利用掩体干掉一个大兵，再从掩体右边的空隙快速跑到碉堡旁，炸不炸掉它随便你啦，顺右边上去终于看见天空啦，摆平两个大兵，通过对面的两扇门，干掉里面的三个守卫，从门进去看见梯子上的红色激光了吗？再看看右边绑着的炸药，足以送掉你的小命，小心一点吧，清理完里面的两个敌人后来到一个房间，按下那个红色按纽，嘿嘿……看看你亲手发射的火箭是怎么升空的吧（可惜窗口太小），从进来时的两道门出去，发现左边的门打开了，这回没车坐啦，走到最里面从梯子下去，会看到一辆更漂亮的新车。

APPREHENSION

坐上你的新车把速度开到最大，然后跳下来，小车会冲开前面的障碍物掉到水中，走路过去干掉一个大兵，到小车掉下去的地方看看，发现

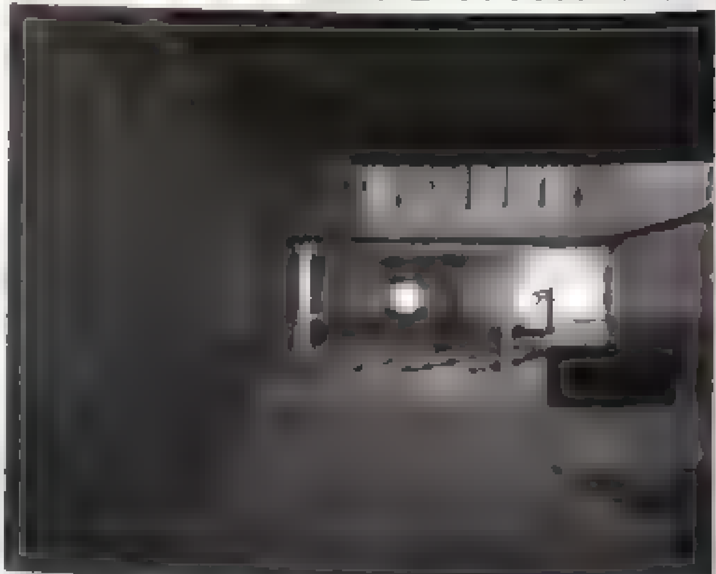


下面有一堵墙将水分成两边；跳入有铁架伸出水面那边（如果是坐着小车掉下去，可以从水下上面一个通风口游上来，绕一下后再跳人另一边水中），潜下去观察一下门在哪里，浮上来换好气后一直游到右边有一扇门的地方，进人那扇门换气，再顺着路往前一点，游到刚好可以将头探出水面的地方，右边有个通风口，打碎它



潜下去，往前向右转从顶上一个相同的通风口钻出去，仔细看看，里面有不少榴弹和弩箭，推开挡门的箱子，出去直着走游出水面，顺着通道往前来到一个大房间，会看见水中一条大鱼将一个人吞掉（以现在手中的武器如果掉下水一定死翘翘），而水面吊着的那个笼子中好象有东西，去看看吧，清理掉顶上那些触须怪，靠左边走到梯子处爬上去，从吊杆较宽的地方掉到笼子上，进去拿了弓弩后（好东西，按第二火力是狙击模式）笼子会掉入水中，隔着笼子迅速干掉大鱼后浮出水面换气，再游到整个房间的右上方，扳动水下那扇门旁边的开关，进去后沿路来到一间有很多触须怪的房间，拿了弹药前面又是一个积水的大房间，这次水中可是有两条大鱼（最好别去惹它们），进去时注意地下的绿色东西很滑，掉下去可是九死一生啊，跳过第一个断口到梯子处对正桥的中间走，前面有一段会塌下只剩中间一根细梁，再跳过前面一个较宽的断口，看到前面的铁丝网有两个破洞，左边那个洞中间有根带电的电线是过不去的，从右边破洞跳进去，走水下一个门来到一个有三个金属柱子的房间，干掉两个吐粘液的东西，顺右边的梯子爬上去看到一个控制台，可以先去左边那扇门里拣弩箭弹匣，回来按下控制台上的开关，那些圆柱开始工作，观察一下它们的规律，跳到对面去，来到一个房间，里面有几个闪电怪，干掉它们后到有个科学家的地方打开里面一扇门，进去后行动快点别被冻死啦，找到里面的一个梯子下去，杀掉沿途的闪电怪，来到电梯前

坐电梯上去后看见一个警卫，他正要和你说什么却突然中弹倒下了，仔细观察一下没有发现敌人，奇怪了，小心翼翼往前走一点，看到一个人影一闪就平空消失了，嘿！居然还出动了隐形杀手，退回到警卫尸体旁的木箱后，稍等一下探头出去就会看见他们，开几枪（最好给颗榴弹，放量的用你的弹药吧，不用白不用）躲回来，再等一下，再探头……这样就可以干掉这些隐形杀手了，上到中间平台上扳动那个开关，再四处转转，来到一个开着门的小房间，刚一走进去，只觉得眼前一黑，然后一阵砰哼乓啷的乱响……等睁开眼睛时看到的是天花板，感觉自己被两个大兵抬着，看来刚才是掉入圈套啦，刚走进房间就被他们



用麻袋给罩住头饱揍了一顿，如果现在能照照镜子的话……嘿嘿，一定象阿猪的头啦！等你再次醒来时被扔在两面墙的中间，而且这两面墙正在向中间合拢，这帮大兵可真狠啊，从木箱跳到上面，检查一下发现装备全没了，等两面墙合拢后走到对面捡起铁钩，从左边梯子下去打开通风口，往下跳吧。

（未完待续）

编辑/游骑兵

奇异世界上手教程

阿比逃亡记

■文/流星雨工作室

初玩《奇异世界之阿比逃亡记》，若不仔细阅读所有的教程和钻研手册，似乎玩起这游戏来真有些无所适从，加上游戏难度不低，这往往妨碍了不少朋友真正享受这个游戏的魅力。因此笔者在通关之后，有了点心得体会，希望能让大家与吾同乐！

动作技巧学

在进入《奇异世界》之前，充分掌握全面的动作技巧是在环境险恶的敌巢中幸存的第一要诀。首先应该掌握的就是这些基本的操作键。

键	功能
←→	行走；在蹲下的情况下为翻滚
↑	上攀
↓	蹲下
空格键	跳
Shift + ←→	跑
Alt + ←→	轻步走
Z + ←↑→↓	扔石头、骨头
X	放屁
Ctrl	拣东西，拉开关

这些操作键都是最最基本的，是大家在游戏开始时就必须尽快熟记的。

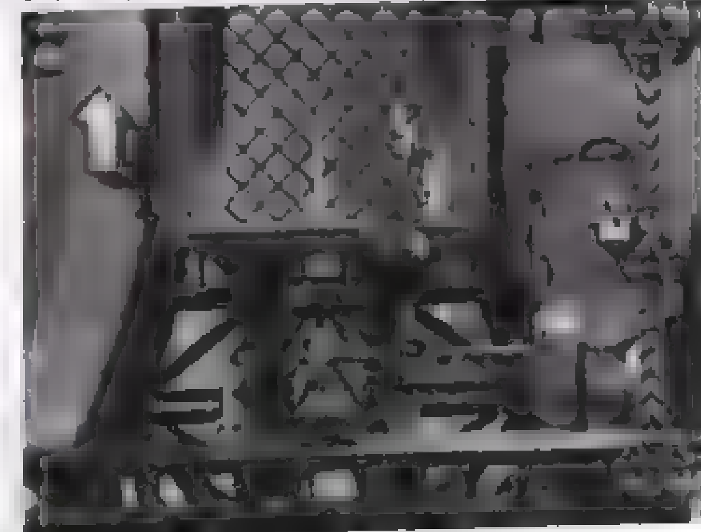
在《奇异世界之阿比逃亡记》中，玩家将遇到大量的追逐场面，因此准确、有效的动作表现对于能否逃出生天是非常重要的。而除了掌握这些技巧之外，还必须学会这几招逃生技：一是在跑动状态中，按空格键跑跳，这是游戏中最常用的动作技巧，常用于越过悬崖和迅速跳上高层的平台。二是在翻滚状态中，按［Shift］+［←］/［→］就能立刻变为跑动，这一般用以迅速进入"跑跳"的准备状态。三是在跑动状态中，按［X］就能立刻变成翻滚。这常用以在跑动中迅速进入低矮的通道。这3招可以说是保证动作连贯性的绝招。熟练和准确运用这3招，那么游戏中所有动作场面应该不成问题。

人际交流学

与同胞交流是《奇异世界之阿比逃亡记》中重要的内容，以下是一些键盘控制键：

［1］"HELLO"，召唤最近的同伴。
［2］"FOLLOW ME"，命令同伴跟随。
［3］"WAIT"，叫同伴停留在原地。
［4］"WORK"，叫同伴工作。
［5］"ANGRY"，向前方打一下。
［6］"ALL YA"，召唤屏幕中同一场景中的所有同伴。
［7］"SORRY"，向同伴道歉，取得同伴的信任。
［8］"STOP IT"，让同伴停止工作。
［0］"CHANT"，念咒，在不同的情况下有不同的效果。

图1：轻步走



游戏中对于不同的姆多贡人应采用不同的策略，对于眼睛好的姆多贡人，一般是绿色的，你对他说"FOLLOW ME"，他就会走到你的身边或你所在的垂直线上；对于盲眼的

图3：追逐

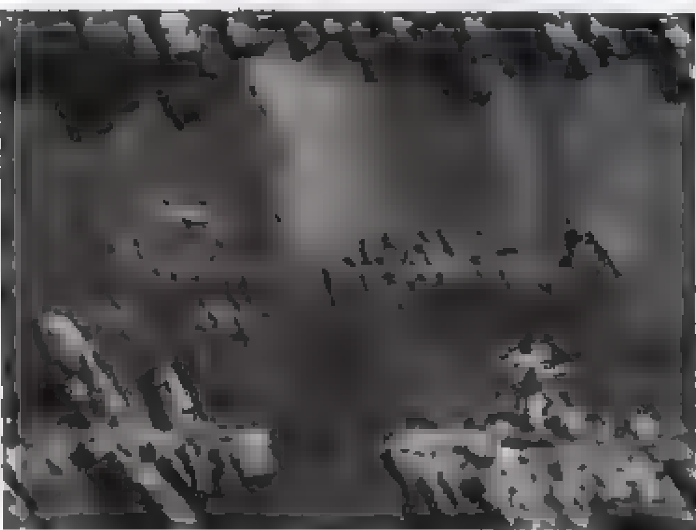
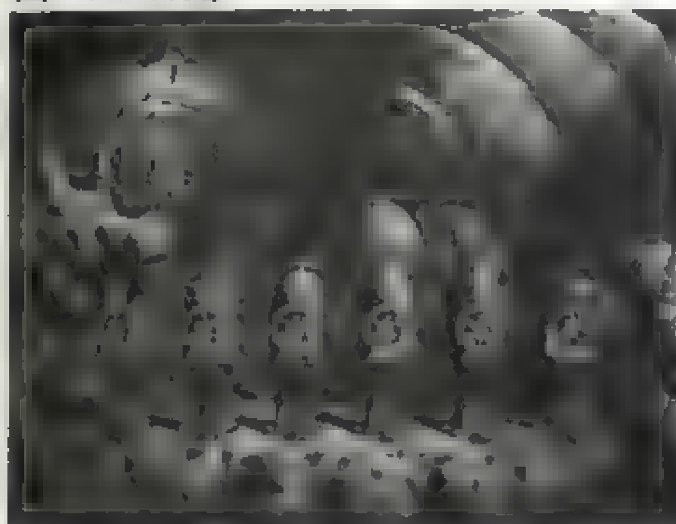


图2：跑跳




图4:跟着走


图5:一起工作

姆多贡人，一般是灰白色的，一旦你对他说“FOLLOW ME”，他就会朝着你叫他的方向一直走，如果前面是无法通行的峭壁，他就会重重地撞上去，如果前面是悬崖，他也会义无返顾地前进，哪怕摔得粉身碎骨，这时你就必须使用“WAIT”命令叫他停在所处的位置。如果你周围有许多姆多贡人，你就可以用“ALL YA”同时向他们打招呼，然后，再根据具体情况向他们下相应的指令。如果你只想让其中一个姆多贡人跟着你，你必须向大家说“WORK”，让他们就地工作，再用“HELLO”叫起离你最近的姆多贡人，这样你才能只指挥一个姆多贡人去做事。

游戏中，“WORK”指令可以指挥姆多贡人做他面前的工作，如果他面前有一个机关，他就会扳机关，如果他面前是一个阀门，他就会转动阀门。如果他面前什么也没有，他就会蹲下做自己该做的事，当姆多贡人做自己该做的事时，即使斯利格看见他，也不会起疑。游戏中有一种毒气，一旦姆多贡人吸入这种毒气，他就会很害怕，不断地咳嗽，而且紧紧地跟着你，极易引起敌人的注意。这时你就必须把他们赶紧带到无人的地方，用 [5] 键功能打醒他们。[5] 键也可以用于拍打其它的东西，如鬼匣(ghost trap)等。有时姆多贡人会发怒，他决不听从你的命令，这时你就必须走到他面前，按 [7] 键轻轻拍打他的肩膀安慰他，如此他便会听从指挥了


图6:救人

奇异生物学

斯利格(Slig)：

一种携带攻击性武器的生物，是阿比的主要敌人，有自己的语言。决不能在毫无遮挡的同一水平线上对它念咒语，因为斯利格一听到咒语声就会疯狂，一边大声地召唤同伴，一边拼命地寻找你，一旦发现你，就会向你开枪或者投掷炸弹。控制后的斯利格不能跳跃，但有手，能扳动各种机关，能用手中的枪射击（方法是按住 [Z] 键不放，再用方向键选择方向），控制中的斯利格如果再次按 [0] 键就会自爆，可以用 0 键直接杀死斯利格。

飞行斯利格(Flying Slig)

形象与斯利格如出一辙，但是身上带螺旋桨，因此可以飞行，它的攻击方式是扔炸弹。与斯利格不同的是控制后可以到处飞行。因此一旦控制了他，最好将能经过的角落都巡视一遍，然后将所有的敌人全部干掉，同样按 [0] 键释放控制时可以干掉他。

蟹形兽(Scrab)：

蟹形兽的速度很快，但一听到咒语声就变得非常迟钝，阿比可以用咒语来阻碍斯利格的行动，蟹形兽听到圣歌声时，会高昂起头“与你共鸣”，这时可以利用它抬头高叫的那一瞬间，松开 [0] 键迅速作出反应。阿比甚至可以在他面前念咒。控制后的蟹形兽不能跳跃，没有手，有多支脚，他的攻击主要是用他的脚，按 [1] 键后再按 [Z] 键，他就会飞快地旋转，并用脚撕碎脚下的一切生物。蟹形兽极不合群，当两只蟹形兽碰到一起，它们就会互相攻击对方。不能使用 [0] 键毁灭它，只能释放。

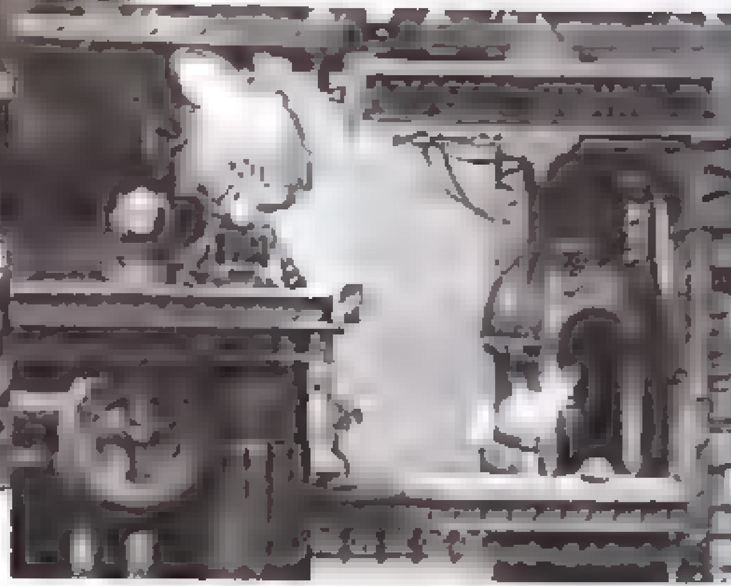
手形兽(Paramites)：

头上长手的象蜘蛛一样的手形兽，非常贪吃。对它念咒它也会变得迟钝，但注意要和它保持一定的距离。单独的手形兽不会主动攻击你，除非你已经将它逼得没有退路了。控制后，手形兽能跳，但攀爬必须借助有蛛网连接的地方，爱群居，不能攻击同类，可以用它们自己的语言召唤同伴，向同伴下达指令，让同伴去做事（按 [4] 键），使用 [0] 键只能释放它。

格鲁贡(Glukkon)：

这种生物是奇异世界的罪恶之源，是斯利格军团的统治者。对他念咒，他就会变得坐立不安，大叫“Help”。控制后，可以跳，而且可以指挥斯利格的行动甚至射击。此外，在斯利格的产生器前叫声“Help”（按 [7] 键），那里就会跑出一个斯利格。当然罪恶的家伙在释放时都难逃一死。


图7:念咒


图8:屁弹

爬虫(Fleeches)：

该虫喜群居，常常四五条在一起行动，阿比最多能承受这种虫子 6 次攻击，一旦超过这个攻击次数就会立即被吞人虫腹，而且念咒对爬虫毫无作用。

幼虫(Slurgs)：

奇异世界中最低等的生命形态，本身弱小得只有被踩扁的份，但是临死的惨叫会惊醒熟睡的其它敌人。

大狗(Slog)：

有着一张大嘴，属肉食生物，喜欢乱咬一通，但不能控制，因此遇到这种生物常常只有逃跑一种选择。

幼狗(Sloggie)：

与大狗如出一辙的家伙，只是速度慢些。

图9:酒瓶

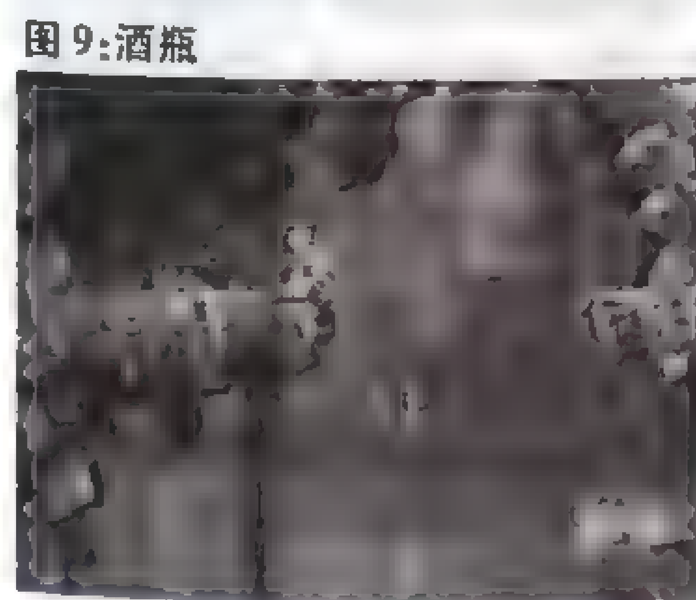
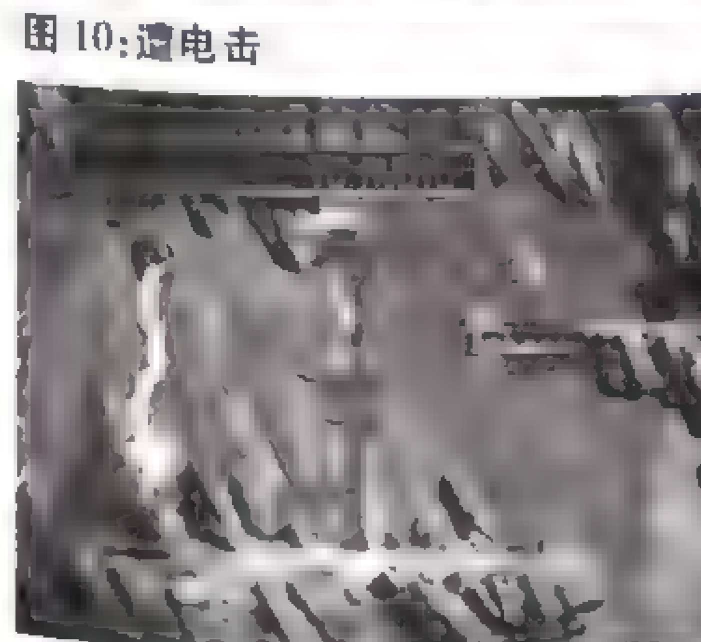


图10:遭电击

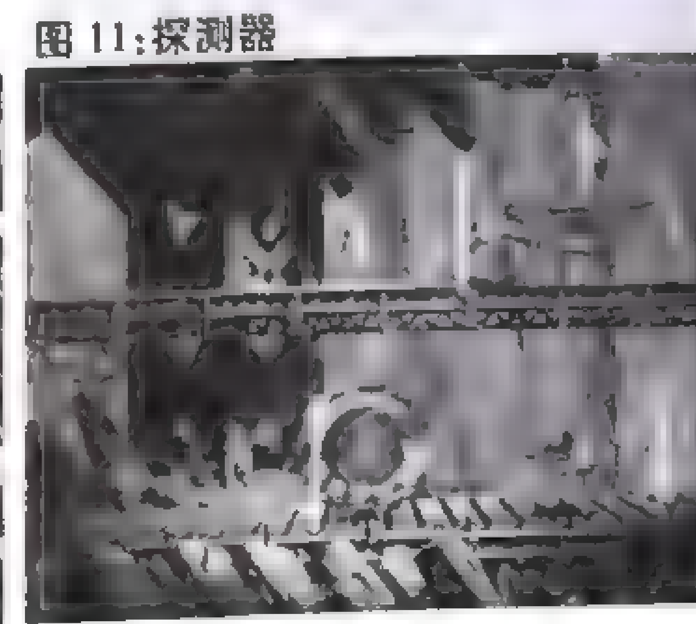


特殊能力学

念咒

对于主角阿比，最拿手的也是最厉害的本领就是按数字键 [0] 念咒。按下 [0] 键后，就会看见阿比身边围绕起一圈一圈神圣的光环，产生特殊的效果。在有一群鸟回旋飞行的地方，念咒语可以打开传送门，救出的同伴由此处获得自由。若是打开鸟门之后，你还可以行动，那就可以跳进去把自己传送到另一个地方。而且按住 [0] 键不放念咒可以控制某些生物，如斯利格、蟹形兽等等。带绿光时念咒可以变成隐身；带蓝光时念咒可以将画面中所有敌人全部干掉；带黄光时念咒可以治疗生病的同胞。

图11:探测器



屁弹

在游戏后期，阿比来到一个类似自动售酒机的装置前，上面有数字显示数量，按上键，数字减少 1，表示已经取得一瓶灵魂风暴酒，这时你按 [X] 键阿比就会放出一种会爆炸的屁，如果你不管它，它自动从 4 倒计到 1，然后爆炸，如果放出屁后，再按 [0] 键念咒语，直到全身发白，然后就可以控制这团气体移动到任何地方。这时阿比就如同获得了一颗定时炸弹，此时再按下 [0] 键就能引爆。

注意事项学

A：要注意屏幕中的提示，在印有指纹的石头的地方，一定要阅读石头，从中可以获得重要信息。

B：在有探测器的地方，当探测器要照到你之前，站在原地不动就不会被发现。

C：捡到的东西只能在使用完后才可以回到原地再去捡。

D：在上方有泥土落下的地方，一定可以向上攀爬。

E：在有绿色酒瓶的地方，一定有隐藏关，因此务必要仔细找找入口了。

F：游戏中应充分运用地形。在阴影中站立不动，敌人就不会发现你，对付不会跳跃和攀爬的斯利格，只需站到高处就行了。

G：游戏中有时会有一种浮在空中的能发电光的圆形物体，在有它的屏幕中，一念咒，它就会放出电光击倒你。这样的情况下是无法控制敌人的，只能另谋它法。

编辑/游骑兵

骑士与商人

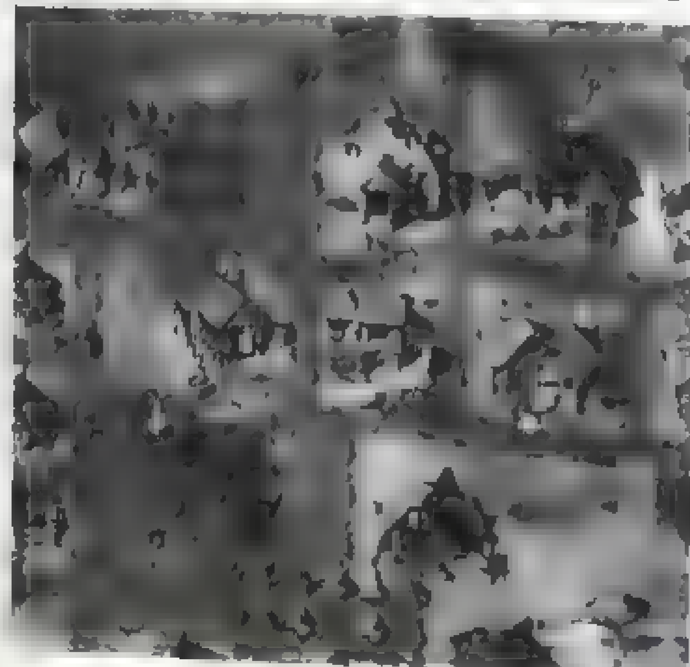
策略指南下篇

■文/飞翔鸟工作室·翔子

任务十一



叛军的攻击勉强被击退，但是面前的这座城市已经满目疮痍。敌人在撤退之前放火焚烧房屋，屠杀居民。我知道自己必须压制内心的怒火，重建城市才是当务之急，等我军的后援到达之后，再去教训那些恶棍吧！



战术指导

在发展内政的同时，强弩手和剑士可向东北方向索敌，发现敌人塔楼后，将剑士后撤到十字路口的西边，强弩手引诱敌人出击后迅速向南部转移。这时你会发现敌人的剑士会半路折回，而敌弓箭部队将一直追将下来，这就是为什么要让剑士在半路埋伏的原因，呵呵。如此这般可将敌弓箭部队消灭干净，剩下的事情会好办得多。

任务十二



终于将敌人击败了，溃败的叛军部队开始向北方以及河的东岸撤退。而北方山脉中有丰富的铁矿资源，如果不夺下那里，将无法得到强力的武器装备供应！所以，对我来说北部山脉具有重要的战略意义，而且，我军继续前进的步伐将因此加快。另外游骑兵报告说河的东北部有一座桥梁，敌人已经在那里布防。既然如此，我决定先夺下北边的铁矿，然后一举击溃东岸的叛军堡垒！

战术指导

本关一开始就可以集结所有部队向上方挺进，在山脉间的隘口处集结列阵后按照前述之战术和敌人一拼，务必将上方之敌诱出并全数歼灭。因为此处的敌军控制着铁矿区，如果不在初期将其消灭，任其壮大后将是心腹大患！然后发展内政(优先考虑铁矿的开采)。村落右下角的桥梁前可以建造两座了望塔楼御敌。河对岸的敌人有三道防线，所以训练半数以上的弓箭部队乃克敌制胜之要诀。敌人的主城在东北面，四处有零星部队驻守，切记不要让弓箭部队单独行动！

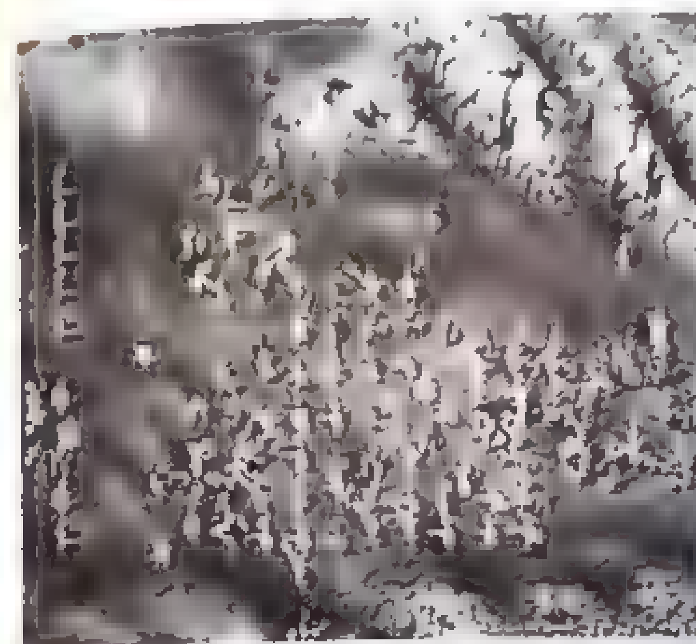
任务十三(战斗关)



部队尚未得到充分休息，就传来了敌人妄图翻过山脉偷袭的消息。根据前线报告，这次叛军的人数着实不少，不过如果我们能够充分依靠山脉的天然地形，必定能挡住敌人的反扑！计划拟定之后，我命令先期到达的部队立刻翻过山头，在敌人的必经之路上设下了埋伏：一定要打他们一个措手不及，这就是小看正义力量的结果！

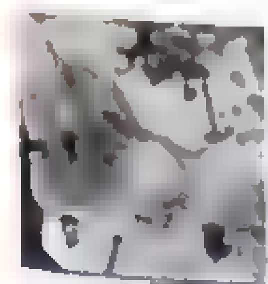
战术指导

又是一个令人头痛的战斗关卡。敌军的实力远远在我军之上，而且两侧的山脊还布置着一些强弩手，正面对抗只有死路一条。我尝试了 1x 次之后，终于发现如果我军不动，敌人是不会主动进攻。既然敌人数量这么多，那就想办法让他们挤到一块儿，有劲没处使。我注意到南边山脊上有很大一



个空挡可以令我军绕到敌人的强弩手背后偷袭而不被发现。因此，所有部队以现有编队为单位，依次紧靠南边山脊顺利地转移到了敌人背后，更有趣的是我的骑士从后面将敌强弩手一一消灭的时候，敌人仍然毫无动静！千万别碰前面的几个剑士，先将我军强弩手部队合并(其他各部队请一分为二，并排一列横队)，然后让强弩手在山脊处向敌人开始攻击，骑士则负责消灭敌剑士小队。当敌剑士被消灭后，全军向山脊入口处移动，以阻挡闻风而来的敌人。由于入口狭窄，我军又层层设防，敌部队果然按照我的预想挤成了一堆，正好成为我军强弩手的活靶(我也对"一夫当关，万夫莫开"一词有了更深刻的认识)……将这些主力敌军消灭后，我还有一队骑士和强弩手方队生还，摆平北面山脊的残敌便轻而易举了。

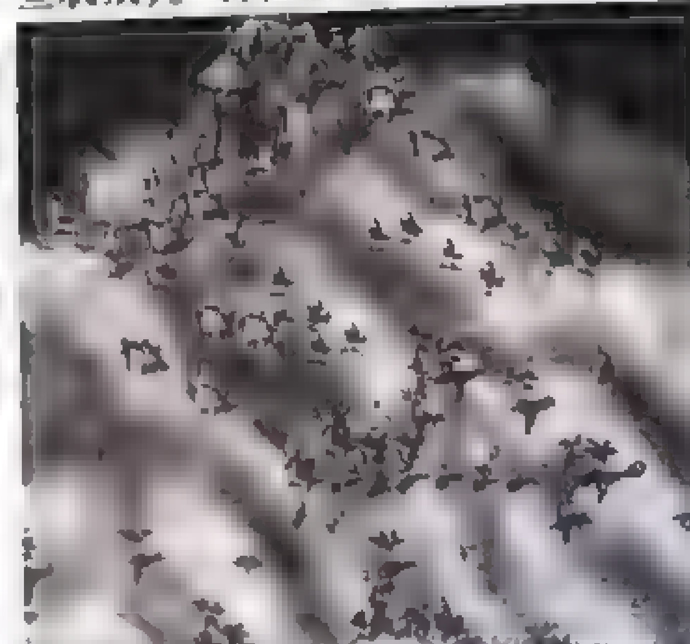
任务十四



我们的努力没有白费，节节胜利使得各地受压迫的奴隶们纷纷加入到反抗残暴王子的行列中来，正义的号角在各个部落吹响。王子手下的将军们暗地里对他残忍的手段表示怀疑，任何一个具有骑士风度的战士，都不会赞同屠杀平民这种野蛮行为的。一位将军秘密派遣使者给我们送来一条消息：无耻的王子正计划对一个公开反对他的村庄实施屠城计划！我们必须星夜兼程赶到那里，在叛军和正义的人民之间构筑一道坚固的防线，不能让王子的计划得逞！

战术指导

常规的打法没什么新鲜的，给大家介绍一种出奇兵的方法：开始我方有 6 个游骑兵，友军村落在我正下方，此时立刻命令游骑兵向右下方索敌，因为动作快，这时候敌人的塔楼还没有人看守，可以沿着浅水湾一直深入到地图底部，然后转换队形到纵一列，分成两组紧贴地图最下方潜入(有点困难，不是每一次都能成功，我在试了 N 次后终于成功了)敌人内部。因为敌人也刚开始发展，所以只有三个工人，而他们最先建造的是旅馆不是学院。那么，杀掉工人后敌人由于没有学院训练新的工人，将因此无法建造任何建筑，最终被活活困死，这就是所谓的奇袭战术！记住手脚要快，因为敌人的骑士会赶来增援，最好是在他们没有到之前将工人干掉扬长而去(别管那些农奴)。最北端敌人还有一处巢穴，



同样沿着浅水湾也能潜入敌人内部，如果你能做到，那赶快把中部的三个工人也干掉，剩余的就只是花原来的几分之一兵力和时间将守卫部队收拾干净而已。

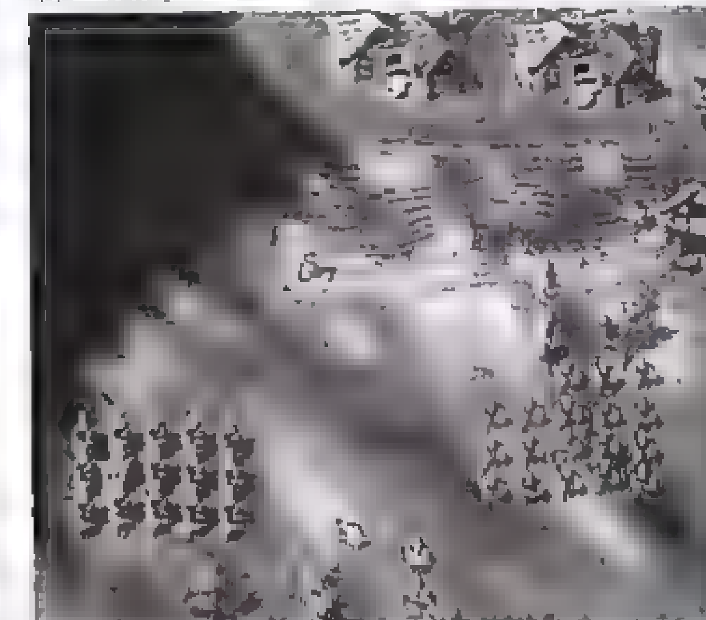
任务十五



在战场上我发现了一种黑色的盔甲，上面刻着凶恶的秃鹫标志。没错，这是王国的敌人——黑心王子的嫡系部队徽章。这说明我们已经逼迫他动用了亲卫队，胜利的天平已经向我们倾斜。王子改变了战术，转而控制重要的原材料产地。我们必须在他巩固这一地区的防卫力量之前，粉碎敌人的计划！

战术指导

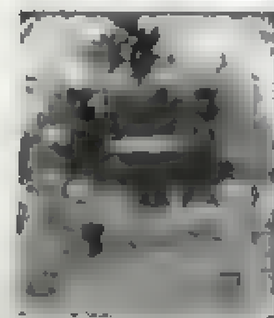
敌人位于地图的左上、右下以及右上角。左上和右下的敌人和我们同



步发展，所以我们可以和上一关一样，立即将部队派往上述两个地点，在敌人尚未察觉之前潜入内部，将工人和农奴收拾掉，然后返回要塞补给。特别是对付左上角的敌人时动作要快，把三个工人干掉之后立刻把学院端了，然后再考虑仓库、旅馆和农奴。而进攻右下方敌军时需要通过一片沼泽，沿着河岸一直向下，然后再转东，就能看见正在忙碌的工人和农奴，轻轻松松就能将他们扼杀在摇篮里。本关敌人的主力是位于右上方的黑色敌人，全部由高级的兵种组成。敌人在两边山头上安置了塔楼，可以利用弓箭部队将四个塔楼一一敲掉。然后沿着地图的最右边的沼泽潜入，把能杀的工人和农奴杀掉一些，减慢敌人的发展速度(多存盘，如果惊动了骑兵就完了)。

任务十六

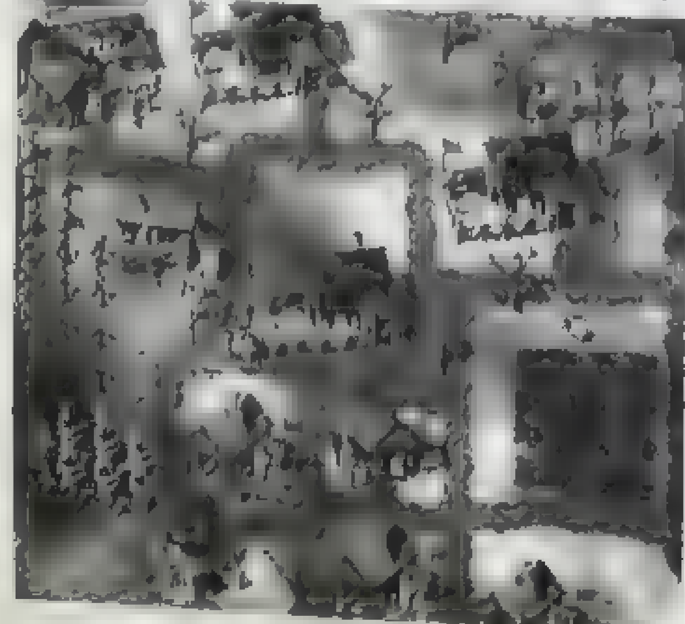
我终于又回到了这片令我魂牵梦绕的土地，故乡啊，我回来了！我绝不会让叛国者肮脏的双手蹂躏这片富饶



而美丽的土地！以盛产矿产和煤炭而闻名的克尔兰郡，是我军必须得到并好好保护的战略要地，也是我们取得最后胜利的最有力保障。而这支团结在我周围的大军，和随时准备为正义而战的年轻人们，和我一样渴望回到家乡，享受和平的安宁。所以我必须夺下这片土地："为了正义！"战士们轰然响应，高举的刀剑在阳光下闪耀着刺眼的光芒……

战术指导

敌人在左上、右上的煤矿区上方都有刚刚开始建设的基地，和前面一样，首先切断敌人的补给线能是战争时间缩短 2-3 倍！剑士和强弩手一直向北搜索，骑士则向东北方的煤矿区探路：那里有一处敌人守卫的新城镇，五个工人和若干农奴正在建造学院。要不惜一切代价将工人干掉，不过请将骑士分成若干个小分队，如果一波攻击不行再来第二次，一定要将工人干掉！与此同时，左边的剑士趁敌人塔楼尚未配备士兵之机，贴着金矿脉悄悄溜进左上方敌人城镇内部，将工人、农奴和学院、仓库一一消灭，



然后谨慎地向纵深运动。在最北端是敌人的最后一处仓库，只要把那里端掉，我军就可以全面撤退了。

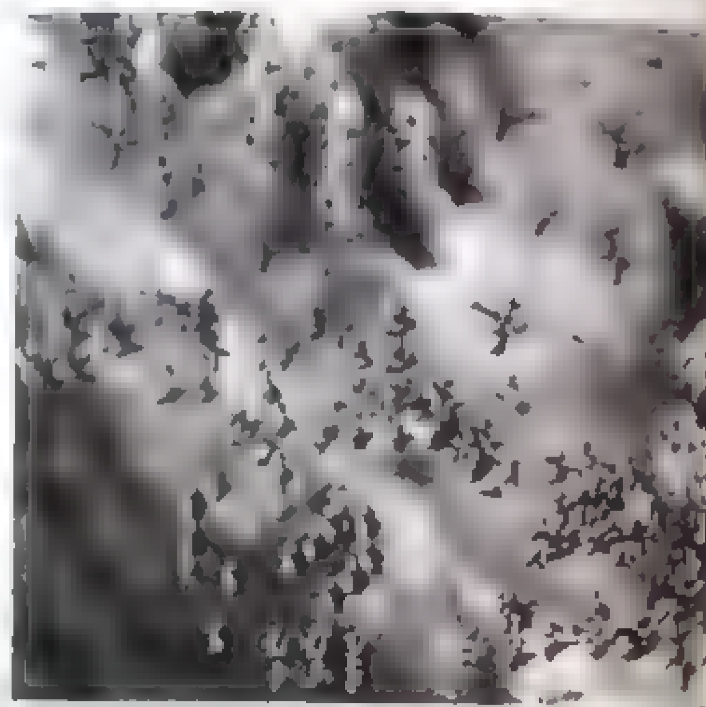
任务十七(战斗关)

惊魂未定的叛国者在北方再次聚集残部，妄图反攻。但是，这一次我们要抢先一步，在他们还没有准备在战场上兵刃相见之前，将其统统消灭。为此我派遣了我军的精英，穿过终年白雪覆盖的山脉，继续向北、向北！为了阻止我，敌人占领了所有的必经之路，但是，没有人能挡住我的骁勇之师！

战术指导



双方兵力比为 2：1，特别是敌人的弓箭手很多，要小心对付。可以先重新整理队形：强弩手合并成一个方阵；剑士分成四个直横队：分别面向前方和右上的敌长戟兵方向；；长戟兵一字排开，站在剑士的前面；左边骑士在侧翼待命，目标是敌人的弓箭手部队。接下来将右边 8 个骑士分为两队，一队直奔最北端敌弓箭手部队而去，另一队绕到右侧山脊的强弩手背后准备偷袭。安置妥当后，先由骑士向敌人的两处弓箭部队发动进攻，一队剑士向敌长戟兵方队发动冲锋，这时左上的敌骑士部队一定会向下运动，即刻命令长戟兵部队迎敌；弓箭手配合进攻，左侧翼的骑兵不动，直到敌人弓箭手运动到附近时才发动进攻，务必将其消灭在路上。接着把部队集中，按长戟兵、剑士、强弩手的顺序迎接敌人的第二波攻击，而骑士则继续在侧翼狙击敌人弓箭部队，方法同上。我军始终紧紧捏成一个拳头，必能将来犯之敌打得落花流水。待清理完战场后，再收拾最北端的那



些刀斧手和弓箭手。

任务十八

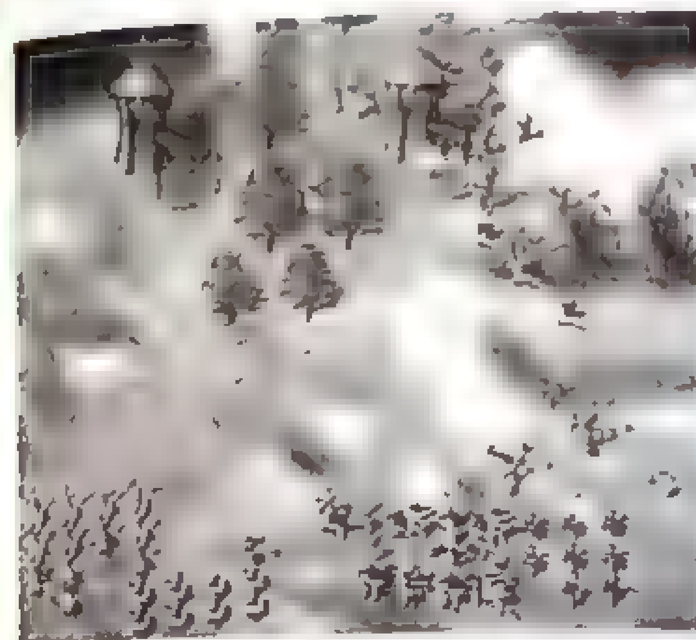
我们无坚不摧的力量使敌人彻底绝望，王子命令所有的部队撤回大本营——塞恩堡垒。这是一个天然的要塞，是王国凭借地理条件构筑的的最后一道防线。而此刻，这个几乎无法攻破的要塞



被卑鄙的王子当作了大本营，要攻下这个要塞必将经历一场异常惨烈的战斗！在我率领的主力到达之前，已经有一部分义军尝试过，但无一例外地失败了。但是，他们留下了一些很有用的信件，借助这些信的指引，我们发现了义军的一处仓库，里面装满了各种各样的战略物资，太好了！

战术指导

一开始你会发现我军在上方有一个仓库，里面有很多的武器很煤炭等资源，先不要急着往那里铺路，我们首先要做的是打一场闪电战！立刻调动所有部队向东北方向移动，注意避开左侧山崖上的弓箭手（此时敌人的塔楼还没有装填石料，不必担心被砸死），先到达的骑士将敌人强弩手清理掉之后，守住敌人的农奴来往的通道，先将敌人的后勤补给线切断！然后抵达的长戟兵配合强弩手将最北端的 9 个敌骑士消灭，并继续向西挺进。其实



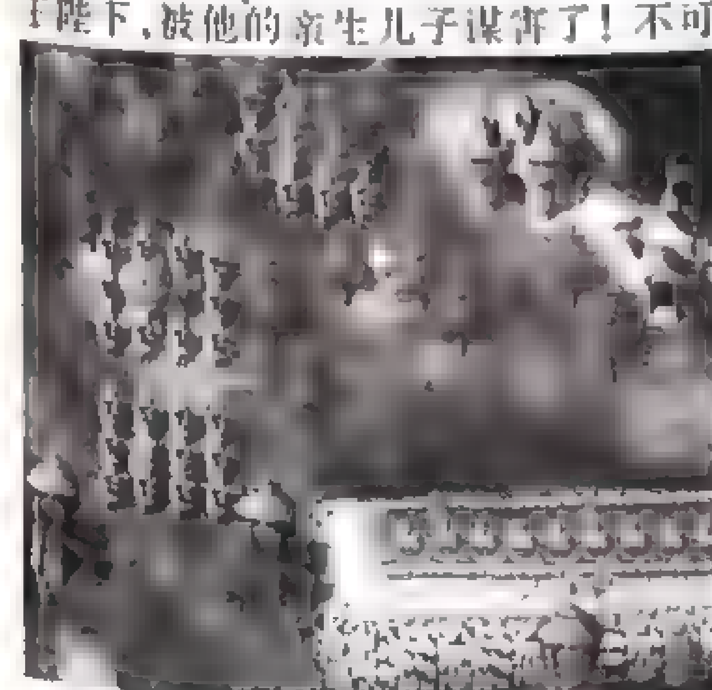
这个要塞的结构是圆形的，中间、两边各有一个入口，密密麻麻地竖着许多塔楼，因为我军的突然出现，敌人尚未有所准备，所以我们可以趁此机会将位于东北、正北和西北的三处学院、仓库、工人、农奴消灭干净，轻而易举攻陷了这个号称"最后一道防线"的堡垒。

任务十九(战斗关)



天空布满了乌云，空气中弥漫着不祥的气氛，呜咽的河水带来了非常不幸的消息：我们的敬爱的国王被暗杀了！我终究还是来晚了一步，居然让这个无耻小人的阴谋得逞了！卑鄙的王子居然宣称自己是新的国王，这简直是对王国人民的侮辱！"魔鬼！"我狠狠地将身旁的一棵小树拦腰斩断："全军集合！听令！！"

望着集结完毕的将士，我开始了我的宣誓演说："今天，我们可敬的国王陛下，被他的亲生儿子谋害了！不可

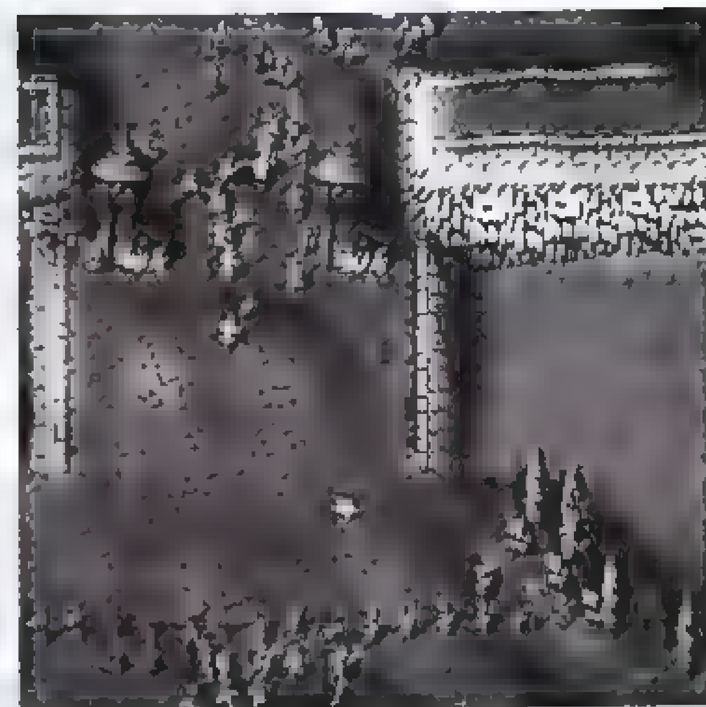


原谅！虽然他躲在强大军队的保护之下，想以此躲过我们愤怒的力量。但是，我发誓，他一定要为此付出代价！！"我顿了顿，擎起手中的长剑，用尽全力呼喊："正义必胜！"刹那间，我听到了士兵们发自内心的回应，那雷鸣一般的欢呼就象黑夜里滚滚的响雷，足以撕裂无边的黑暗！望着那一双双充满渴望和激动的眼睛，我明白，结束战争的时刻终将来到！

战术指导

本关敌我实力相当，可以好好地干一仗。开始调动时，兵力配置如下：西边两队长戟兵，一队骑士，一组强弩手；东面一队长戟兵（注意是右下角那一队待命的长戟兵，调到前面来，不要忽略掉），一队剑士，一组强弩手；外围的剑士和骑士团暂时按兵不动。根据长戟兵克骑士，骑士克步兵，强弩手作后援的原则，将敌人的第一波攻击瓦解。随后将各部队集结整队，稳步向前推进。注意在接近堡垒之前，只要强弩手一攻击敌人的工人，堡垒内部的两队其实会出来迎击；而攻击城墙上的敌弓箭部队，则最后一队骑士会闻风而动。基本上这一关是很轻松的，注意节奏和兵种的配合就可以了。

任务二十



我的征途快要结束了，在失去了捍卫的目标之后，我感到些许茫然无措。来自四面八方的军队已经将城池团团围住，无数盔甲反射着耀眼的阳光，让我有些眩晕。攻下最后这座城池后，我需要好好地休息一下，漫长的征途中，白发已悄悄地爬上了我的两鬓。我，作为王国唯一坚信正义的统帅，要将残暴统治的痕迹从这片土地彻底抹去！自由与和平将次回到这个王国，而这段历史将成为永远的传奇！

战术指导

这是最后一关，没有什么可以取巧的方法可言，老老实实地发展吧！敌人的防线一共有四层，没有三位数的兵力，休想啃下这块硬骨头！如果你实在打不下去，请到我们的游戏资讯站飞翔鸟之游戏地带（http://www.pudding.yeah）去下载一个游戏的终极存档吧。

后记

这个游戏完全可以得到"年度最耗时游戏"的冠军称号，而今天的玩家面对如此多的选择，很容易将它忽略掉，我想没有人会有这么好的耐性打通它吧？按照这样的逻辑，我是不是应该属于无聊人士啊？ ^-^

喜欢 K& M，是因为受《勇敢的心》毒害太深的缘故，一直都非常喜欢冷兵器时代的作战方式：在厮杀和肉搏中较量胆色与智慧，让饥渴的刀剑饱饮敌人的鲜血，才是一个真正的战士所渴望的吧？真正的英雄，来自战场。另外制作 K& M 的小组，就是原来制作《工人物语》(Settler)的原班人马，这也是我费劲心思将它完成的另一个原因。好了，敲了这么多，你也看累了吧，那么，让我们一起休息吧！

编辑/游骑兵

生死之间Ⅱ末日传说

游戏中可以使用隐藏的编辑命令设计自己的新关卡

1、首先进入游戏,游戏进行中输入编辑命令。具体操作如下:敲回车键在屏幕左下角出现"?"号,此时输入"turn edit mode zysummer"然后回车,游戏便进入编辑模式。这时你可以在小地图和屏幕上清楚地看到敌我双方的情况。

2、在进入编辑模式后,敲回车键,在提示符"?"后输入"NEW"然后回车,这样你就可以按照自己的想法设计任务了。

3、建立一个新任务后,你可以改变背景图以及关卡的尺寸。具体操作方法如下:

改变背景图:在提示符"?"后输入:change ground"g###"。g###表示背景图的名字。在游戏中提供了18张背景图,它们的名字分别为g001至g018。

例如:change ground"g014"

改变关卡的尺寸:在提示符"?"后输入:change ground wh=(数字,数字) 第一个数字表示关卡的宽度(从150至500),第二个数字表示关卡的高度(从150至500)。

例如:change ground wh=(300,300)

4、在编辑关卡时构造太空基地方法如下:

在构造基地之前首先要使用所有建筑和战斗单位的命令:use all stations。在可以使用建筑和战斗单位的前提下便可以设计自己的任务关了。首先要获得一个星舰中心。获得星舰中心的方法是先选择好自己基地所在的位置,然后在提示符"?"后输入:give base style=7。这时在屏幕上会出现一个星舰中心。当你选中星舰中心后,在快捷栏中就会出现所有的建筑,这时你就可以如同游戏中一样建造自己的基地了(不需要SM元素)。如果你需要小星舰中心或者战列舰,你应在在提示符"?"后输入:give base style=33或者44、49。(注:33代表小星舰中心,44代表航空母舰,49代表战列舰。)

5、在关卡设计中获得战斗单位的方法如下:

点中星舰中心后,在提示符"?"后输入:give am style=数字(数字代表战斗单位的标号),如果你想把战斗单位停放在甲板上,那么你在点中星舰中心后,拖动屏幕,移动到甲板的位置,然后输入命令。如果你希望把战斗单位安排在陨石上,那么你需要点中陨石,然后在在提示符"?"后输入相同的命令。如果你觉得安排得不合适,那么用鼠标点中该战斗单位,在提示符"?"后输入:destroy it即可摧毁它,建筑亦然。你也可以建造生产厂,然后生产战斗单位,这时生产需要SM元素,增加SM元素的命令是在提示符"?"后输入:give spacem=数字。

战斗单位的编号:0 卫士;2 猎鹰;6 偷猎者;11 幸运鸟;12 摧毁者;13 空中斗士;16 替身;17 资源探测卫星;18 间谍卫星;25 敢死队员;26 雅典娜;27 杀手;31 勇士;37 SM元素采集船;42 监察员;43 装甲运兵船;44 震远级航空母舰;45 火狼;62 [illegible]毒蛇;63 空中漂雷;64 蜘蛛雷。

6、构造敌方太空基地:

在进人编辑模式后,游戏默认当前方为红方,你只要在提示符"?"后输入:change human=数字(0至7),数字代表不同颜色的敌人,0方只能安排陨石,1为红方,2为绿方,3为蓝方,4为黄方等等。

在屏幕的右侧有当前方的显示,如果你做了改变,提示的数字也相应地改变,在作改变时要特别注意当前方,因为你点中黄方的星舰中心后也可以调入其它方的战斗单位。

7、在游戏中安排资源:

将当前方改为0,然后利用命令:give base style=数字(数字代表陨石的代号),但需要注意的是在每一关中的陨石的样子最好在10种以内,数量最好也有所限制,这主要是考虑到内存的占用情况。

在游戏中有6种陨石每种陨石的数量为10,它们的编号是:第一种:40、41、50至57;第二种:65至74;第三种:75至84;第四种:85至94;第五种:95至104;第六种:105至114。

注意:在设计关卡时,程序只承认在你设计时用到的建筑和战斗单位,你没有用到的建筑和战斗单位将不出现。

8、如何将设计好的关卡储存:

在确定关卡设计完成后,将当前方变为你操控的一方、红方、绿方或者其它颜色方,然后在提示符"?"后输入:turn edit mode zysummer 退出编辑模式,然后按|ESC|键弹出功能菜单,选择保存进度,这时在《生死之间Ⅱ》目录下会出现一个后缀为SAV的存盘文件。值得注意的是玩家不要在第一、二、七、十、十四关上作改动,因为这些关卡为特殊关,在程序上做了一定的设置。

9、如何玩自己设计的关卡:

如果你已经将自己设计的关卡存盘了,那么你只需要读取你的存盘文件就可以了,如果你对编辑好的任务满意,那么可以另建一个目录来储存你的关卡。以避免被其他存盘文件覆盖。

10、编辑命令一览(在提示符"?"后输入):

命令	功能
victory	过关
give spacem=数字	加钱(例:give spacem=300000)
destroy it	摧毁一个建筑或战斗单位(事先选中)
turn edit mode zysummer	切换编辑和任务模式
change ground"g###"	改变背景图
change ground wh=(#,#)	改变关卡的尺寸
use all stations	调用所有的建筑和战斗单位
give base style=数字	调用星舰中心、小星舰中心、航空母舰、战列舰
give am style=数字	调用战斗单位(在点中星舰中心或陨石后)
change human=数字(0至7)	改变当前阵营

[测试:有效 小林 提供 A]

COMPUTER & GAME 秘 技 档 案

世界大战
War of the Worlds

在游戏中的战略地图或战术地图状态下键人以下字符串即开启相应功能:

字符串	功能
ICOMEBACK	完成所有的研究项目
ATCHOOO	消灭所有火星人(只用于战术地图中)
PUNYHUMANS	消灭所有地球人(只用于战术地图中)
YOULIKEIT	效率提高到100%

[测试:有效 TopGunner 提供 B]

星球大战:侠盗中队
StarWars: Rogue Squadron

启动游戏时在控制台中进人Settings/General窗口,点击标有"Enter Passcode Here"字样的栏位,输入下列字符串并回车,该字符串即显示在下面的"Recorded Passcode"列表中表示相应功能开启。要想关闭某一功能,只要点中相应字符串并按[SHIFT]+|DEL|即可。

字符串	功能
CHICKEN	让你驾驶帝国的AT-ST战车!
CREDITS	出现类似《星球大战》电影中的字幕
DIRECTOR	可以欣赏所有过场(在High Scores菜单中选"At the Movies")
GUNDARK	调整PC游戏杆的力回馈效果
IAMDOLLY	获得无限战机数
LEIAWRKOUT	激活PC游戏杆的力回馈效果
MAESTRO	可以欣赏所有旋律(在High Scores菜单中选"Concert Hall")
TOUGHGUY	获得游戏中所有强化武器如先进激光炮和先进导弹等
USEDAFORCE	功能不明(与原力有关?)

[测试:有效 TopGunner 提供 A]

骑士与商人
Knights & Merchants

点击贮藏室(Storage House)打开物品窗口,点击下列物品出现一个红色三角,然后点击R6I1(Crossbows)加10个指定物品,或者点击R6I2(Horses)完成当前关。R代表行,I代表列。

R1I3 (Wooden Boards);R2I2 (Iron Bars);R2I4 (Wine Casks);R3I1 (Bread);R3I5 (Cooked Meat);R4I1 (Animal Hide);R4I5 (Plate Mail);R5I1 (Hand Axes);R5I2 (Swords);R5I3 (Lances);R5I4 (Pikes);R5I5 (Long Bows)

[测试:有效 TopGunner 提供 B]

探宝奇兵Ⅱ
Lode Runner 2

游戏中按[ESC]显示option菜单,键入glazed donut激活秘技模式。按以下功能键运用相应功能,成功时会出现一个声音提示。

按键	功能
[F3]	返回上一关
[F4]	进入下一关
[Alt]+[F12]	获得5条命
[Alt]+[8]	每种炸弹得10枚
[Alt]+[K]	强化Beach Ball
[Alt]+[I]	强化Inviso
[Alt]+[T]	强化Morph
[Alt]+[B]	强化Cloak

[测试:有效 TopGunner 提供 A]

极品飞车Ⅲ
Need For Speed 3

游戏中的赛道捷径:

Redrock Ridge(红石山脉)

中180度急转弯道前方两块山石夹着的空地;

Atlantica(大西洋沿岸)

中高低两条并行赛道旁铺着地板的胡同;

Rock Pass(盘山公路)

中城镇出口处"S"形弯道旁的飞跃台阶;

County Woods(乡村森林)

中连续五个直角弯道后横穿树林的曲径;

Lost Canyons(迷失峡谷)中地下庙宇的高台;

Aquatica(沿岸)

中第二个大弯道时悬空公路旁透过光线的直路。

以上Short Cut都有一个共同特点,即位于180度弯道前,你可以不去理会弯道直接横插过去,从而取得领先位置。捷径不是万能的,玩家还应该在无捷径的弯道技术上多下功夫,才有希望同NFS3中的车手一较高下。祝你也能成为驶入隐藏赛道Empire City(帝国都市)的飙车高手。

[测试:有效 King 提供 B]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ^ 名次上升 – 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

1999 年 2 月 8 日第 6 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	2^	6	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
2	1	11	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
3	3	44	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
4	4	41	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门VI天堂之令
5	5	13	5	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨II
6	6	14	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生II
7	7	37	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界
8	8	9	8	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	盗贼：暗黑计划
9	9	71	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
10	11^	11	10	Fifa 99	EA Sports	Fifa 99
11	12^	60	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤II/资料片
12	14^	18	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	恺撒大帝III
13	10	15	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
14	13	19	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车III
15	16^	10	15	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒II
16	15	11	15	Settlers 3	Blue Byte	拓荒者III
17	17	24	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
18	20^	5	18	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	神话II
19	19	13	15	SiN	Ritual/Activision	原罪
20	18	32	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想VII
21	21	12	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手II
22	22	68	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
23	29^	116	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌II/资料片
24	25^	11	16	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代：罗马的兴起
25	24	16	12	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
26	23	11	21	Tomb Raider 3	Core/Eidos	古墓丽影III
27	27	65	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
28	31^	32	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
29	26	9	26	Return to Krondor {!}	Sierra	重返克朗多
30	35^	8	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰IV
31	28	11	22	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	上帝也疯狂III
32	30	41	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒/阿洛德斯：神秘封
33	32	115	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主II
34	33	24	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神III黑潮风暴
35	36^	19	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
36	40^	69	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
37	34	8	34	Gangsters	Hothouse/Eidos	教父
38	37	38	30	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
39	41^	109	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
40	39	9	36	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000
41	43^	64	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄III猴岛的诅咒
42	38	13	31	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
43	-*	1	43	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
44	42	10	42	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	血祭II
45	47^	80	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮III启示录
46	44	5	44	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	星战部落
47	50^	153	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明II/幻想世界
48	46	34	9	Descent (Freespace – The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
49	54^	24	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	–
50	45	8	45	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	星球大战：侠盗中队
51	49	69	4	Fallout	Interplay	异尘余生
52	48	47	4	Battlezone	Activision	终极战区
53	52	83	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2
54	53	13	34	Vegas Games 2000	3DO	Vegas 游戏集 2000
55	51	22	19	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	沙丘 2000
56	58^	68	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
57	57	132	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
58	56	63	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
59	55	6	55	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传说V巨龙之火
60	59	115	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
61	76^	45	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
62	62	13	53	Delta Force	NovaLogic	三角洲部队
63	63	5	63	Dark Vengeance	Reality Bytes/GT	黑暗复仇
64	61	72	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝：未来战争
65	60	41	28	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO SI	巡回汽车冠军赛
66	64	13	64	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	骑士与商人
67	70^	56	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
68	77^	6	68	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	起义II领导与毁灭
69	66	63	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
70	71^	49	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢球
71	67	54	8	Gag	Auric Vision	–
72	68	66	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
73	65	10	63	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	NBA 职篮 99
74	69	32	12	Mech Commander	FASA/MicroProse	装甲指挥官
75	73	5	73	Redguard	Bethesda	红衣卫士
76	83^	22	39	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	–
77	78^	15	36	Links LS 1999	Access	名流高尔夫大师 1999
78	86^	2	78	Viper Racing	Sierra Sports	–
79	88^	2	79	Close Combat 3 (The Russian Front) {!}	Microsoft	近距离作战III苏联前线
80	72	63	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话：堕落之神
81	96^	67	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅II
82	80	69	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将II杰迪骑士/资料片
83	82	84	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
84	99^	2	84	Powerslide	Ratbag/GT	–
85	89^	167	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际II
86	79	111	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
87	85	78	12	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神III英雄王朝/资料片
88	100^	21	44	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	狂野摩托
89	81	41	11	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	浩劫余生
90	-*	33	18	Army Men	3DO	玩具兵大战
91	75	44	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤：黑暗启示录
92	93^	10	81	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战风云
93	94^	63	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	98 世界杯之路
94	74	7	58	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	二战名机
95	84	59	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将V世纪的预言
96	90	70	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
97	87	7	87	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	国王密使VIII永恒的面具
98	91	3	91	Oddworld (Abe's Exoddus) {!}	Oddworld/GT	奇异世界：阿比逃亡记
99	92	65	21	Entrepreneur {!}	Stardock	企业家
100	98	7	84	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	霹雳飙车

电玩点将榜

综合榜

	排名	游戏	英文名	厂商(票数)
*	1.	→盟军敢死队—深入敌后	Commandos	EIDOS/新天地(1787)
*	2.	→星际争霸	Starcraft	BLIZZARD/奥美(1738)
*	3.	↑仙剑奇侠传(包括98柔情篇)		大宇(1158)
*	4.	↑足球99	FIFA 99	电子艺界(1094)
*	5.	↓风云		众心电子(1076)
*	6.	↓大富翁Ⅳ	Rich Ⅳ	大宇(1055)
*	7.	↑古墓丽影Ⅲ	Tomb Raider Ⅲ	维真/新天地(998)
*	8.	↓暗黑破坏神	Diablo	BLIZZARD/奥美(784)
*	9.	↓极品飞车Ⅲ	Need For Speed Ⅲ	电子艺界(731)
	10.	↓帝国时代	Age Of Empires	微软(696)
*	11.	→最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	电子艺界(582)
*	12.	↑魔法门Ⅵ—天堂之令	Might And Magic Ⅵ	3DO/育碧(517)
*	13.	↓沙丘2000	Dune 2000	维真/新天地(485)
*	14.	↑上帝也疯狂 Ⅲ	Populous: The Beginning	电子艺界(443)
*	15.	↑半条命	Half-Life	SIERRA/奥美(436)
*	16.	→银翼杀手	Blade Runner	维真/新天地(407)
*	17.	↓古墓丽影Ⅱ	Tomb Raider Ⅱ	维真/新天地(389)
*	18.	↓世界杯98—决战法兰西	World Cup 98	电子艺界(378)
*	19.	↓铁甲风暴	Metal Knight	目标软件(369)
*	20.	↓足球98	FIFA 98	电子艺界(353)
*	21.	↑恺撒大帝Ⅲ	Caesar Ⅲ: Build A Better Rome	SIERRA(340)
*	22.	↑幻世录		奥丁科技/智冠(324)
*	23.	↓魔法门之英雄无敌Ⅱ	Heroes Of Might And Magic Ⅱ	3DO/育碧(287)
*	24.	↑NBA篮球99	NBA Live 99	电子艺界(263)
*	25.	↓阿猫阿狗		大宇(232)
	26.	↑雷神之锤Ⅱ	Quake Ⅱ	idSOFT(178)
*	27.	↓横扫千军	Total Annihilation	GT/中图(165)
*	28.	↓三国志Ⅵ	San Ⅵ	光荣(159)
*	29.	↓主题医院	Theme Hospital	电子艺界(138)
*	30.	↑古墓丽影	Tomb Raider	维真/新天地(102)

注：*表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数

读者问卷调查

1999·03



您的参与是对我们最大的支持

个人资料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________________

________________________ 邮编________

读者评刊

1. 本期您最欣赏的文章：________
2. 本期您最不欣赏的文章：________
3. 本期您最喜欢的彩页：________
4. 请您为各栏目打分(⑤很好，④不坏，③一般，②不好，①糟糕)

新闻报道 ⑤ ④ ③ ② ①
上市烽火 ⑤ ④ ③ ② ①
流星时空 ⑤ ④ ③ ② ①
佳作赏析 ⑤ ④ ③ ② ①
攻略手记 ⑤ ④ ③ ② ①
秘技档案 ⑤ ④ ③ ② ①
排行榜 ⑤ ④ ③ ② ①
特别企划 ⑤ ④ ③ ② ①
阶梯教室 ⑤ ④ ③ ② ①
硬件兵工厂 ⑤ ④ ③ ② ①
PC工具箱 ⑤ ④ ③ ② ①
网络港口 ⑤ ④ ③ ② ①
编程研究 ⑤ ④ ③ ② ①
文渊阁 ⑤ ④ ③ ② ①
镜花园 ⑤ ④ ③ ② ①
编读往来 ⑤ ④ ③ ② ①

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ________
2. ________
3. ________
4. ________

游戏点评

游戏名称：________

点评内容：________

镜花园投票

您认为本期最佳作品是：________

留言板

____

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机 □硬件 □外设 □应用软件 □多媒体软件 □游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举1个)：

①游戏类：________
②应用软件类：________
③多媒体软件类：________
④硬件及外设类：________

3. 本期您最欣赏的广告是：________
4. 有话要说：________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京813信箱《问卷调查》收

迁址声明:本公司销售部迁至海淀区阜城路 8 号西边平房北京商学院对面

本刊读者服务部

*[illegible]

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
新天地互动多媒体		[illegible]	60	[illegible]	90	[illegible]	18
古墓丽影Ⅱ*	140	[illegible]	60	[illegible]		[illegible]	18
烈军敢死队(中文版)*	140	[illegible]	60	[illegible]Ⅳ*	160	[illegible]	18
极端杀手*	190	[illegible]	60	[illegible]	150	[illegible]	15
飙暗王座Ⅱ命运守护神*	160	电子艺界		[illegible]	150	[illegible]	18
沙丘 2000*	140	[illegible] 2000	140	[illegible]*	130	[illegible]	18
神话-堕落之神*	110	[illegible]	150	[illegible]	130	[illegible]	18
双子星传奇 2*	68	[illegible](3CD)*	230	[illegible]Ⅱ*	90	[illegible]	18
死亡地带	100	[illegible]	150	[illegible]	140	[illegible]	18
智冠		[illegible]	120	[illegible] 2	130	[illegible]	18
金庸群侠传	60	[illegible]	130	其它		[illegible] 96 合订本(下)特价	10
暗棋总动员	60	[illegible]Ⅱ*	160	[illegible]*	140	[illegible] 97 合订本(下)特价	10
轩辕圣战录	60	[illegible]Ⅲ	150	[illegible]*	110	[illegible] 98 增刊	19
神奇传说	60	[illegible]	150	[illegible]Ⅱ*	190	[illegible]	28
[illegible]之剑	60	[illegible]	80	[illegible]	48	最新游戏	
[illegible]	60	[illegible]中文版	140	[illegible](中文版)*	150	[illegible]Ⅱ	90
神雕侠侣*	60	[illegible]	150	[illegible]*	90	[illegible]水浒传	60
超时空英雄传说Ⅱ	60	[illegible]Ⅱ	150	[illegible]	90	[illegible] 99	140
蜀汉英雄传	60	98 世界杯[illegible]	120	[illegible] 98*	130	[illegible]	150
魔法军团	60	[illegible]	140	[illegible]*	120	NBA99	140
天龙八部	60	第三波		[illegible] 2	110	摩托英豪Ⅱ*	140
恐龙动物园	49	龙剑客Ⅱ*	140	战国风云	49	古墓丽影Ⅲ*	140
薛家将	49	摩天大楼	120	战神Ⅲ	140	[illegible]	110
绝地任务	80	街霸快打旋风Ⅰ	80	教育工具类		[illegible] 2	130
[illegible]	80	街霸快打旋风Ⅱ*	100	KV300	150	骑士与商人	140
北方密使	80	爆炸超人*	90	VRV [illegible](特价)	100	[illegible]	60
三国演义Ⅱ	80	第七军团	120	金山词霸Ⅲ	48	FIFA99*	140
风云(双 CD)*	60	[illegible]	100	电脑[illegible]	120	[illegible](2CD)	98
三国群英传*	60	般若魔界*	100	听力超人	120	[illegible]战争+反抗	98
刘备传*	80	剑魂	150	[illegible] 2000	48	[illegible]之梦	98
少女魔法师*	80	光谱		[illegible]	120	美少女梦工厂Ⅲ*	90
战国美少女*	60	魔幻天下	100	游戏工具书(邮购加 2 元/本邮费)		大富翁Ⅳ*	120
攻元总司令	60	坦克大决战	49	杏花宝典	18	装甲指挥官*	140
时空道标	60	象棋大师 3	80	樱花宝典	18	[illegible]	60

经典收藏宝库系列

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
极品飞车 2	50	[illegible]Ⅱ	40	[illegible]	50	[illegible]	40	[illegible]	30
[illegible]Ⅱ	50	[illegible]Ⅱ	50	[illegible]	50	[illegible](2CD)	40	摩托英豪+洲际风暴	70

精典合集 暗黑破坏神+地狱火 160 元 精品游戏三合一——FIFA96+[illegible]+[illegible]战将 85 元

战国风云+皇朝霸业+风云+起义+金庸

老鸟是怎样炼成的(7CD)——大富翁Ⅲ+[illegible]金刚+[illegible]战记+[illegible] 180 元

铁血惊鸿(4 合 1)——命令与征服(金版)+大富翁Ⅲ+铁甲风暴+抗日 140 元

190 元

英雄战记	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
机甲猎人	[illegible]	[illegible]	[illegible]	大银河物语

仅售 19 元

正版"100"——5 张光盘 100 元,邮费 10 元

电脑教育类	趣味游戏 2CD	[illegible]	
office97 入门教程	[illegible]	公司宝典—电子文秘系统	[illegible](1)、(2) 2CD
PREMIERE 动画总动员	[illegible]战机	方正奥思'98(多媒体创作工具 学习版)	中国[illegible]建筑
PHOTOSHOP5.0 有画好说	生化悍将Ⅱ(A)、(B) 2CD	[illegible]办公系统(字库、标准版)	[illegible]
即学即用 Word7.0	飞狼大战卡曼契(A)、(B) 2CD	[illegible]电子出版物查询系统(月刊版)	中国[illegible] 2CD
多媒体电脑的秘密	秦始皇陵之谜	[illegible]	知识百科及电子图书
英语(外语)学习类	赤日	素材库	中国[illegible]
新空中教室	POWER F1	中国古代建筑素材库—[illegible] 2CD	[illegible]
儿童教育类	古墓丽影	中国少数民族装饰纹样素材库—[illegible]	新中国[illegible]
七彩魔方系列—词汇通	玛雅历险	中国民间吉祥图案	多媒体电子书 [illegible]
儿童学电脑	G 档案	文化艺术类	中国百年史(上)、(下) 2CD
世界童话宝藏(一)、(二) 2CD	工具类	现代古典家具鉴赏(1)、(2) 2CD	98 中国国际航空航天博览会
			世界军事百科(上)、(下) 2CD

邮购地址:北京市 813 信箱捷径电脑公司

电话:68520836 联系人:李文东 邮编:100037

销售地址:北京市海淀区阜城路 8 号西侧平房北京商学院对面 121 车站旁

凡一次购货满 300 元者奖励本刊 96、97 年合订本(下册)各 1 本

本刊读者服务部

正版"100"——5 张光盘 100 元,邮费 10 元

电脑教育类	《[illegible]》多媒体小说(中英文)	大银河物语	长城
[illegible]	《[illegible]》多媒体小说(中英文)	[illegible]枪手	室内装饰装修设计
[illegible]入门 2	《[illegible]》多媒体小说(中英文)	[illegible]魔窟	中国园林艺术
[illegible]	《红与黑》多媒体小说(中英文)	[illegible]	中国的世界遗产
[illegible] INTERNET	《简爱》多媒体小说(中英文)	烽火连天	建筑外观设计
JAVA 入门与提高	轻松进考场英语(初一)、(初二)、(初三)3 张	[illegible]金刚	收藏系列——世界流通铸币
跟我学用 Word97 中文版	英语同步学(初一)、(初二)、(初三)3 张	[illegible] 2 张	中华名胜
图形图像大世界	英语每日一句	魔鬼大峡谷	中国陶瓷图典(上)
3D STUDIO4.0 三维动画速成(专业版)	儿童教育类	宇宙冒险家(A)	中国青年油画展
轻松学会 COREL DRAW8.0(中英文)	我的动物王国	[illegible]时代(1)	七彩音乐
[illegible]文字处理专家 WORD7.0	中国少年儿童百科全书	[illegible]	知识百科及电子图书
跨越 PhotoShop4.0(增强版)	蓝波鼠与为什么(动物篇)	赤壁	异域之音
[illegible]简报专家 POWER POINT7.0	[illegible]	樱花园 2 张	中科音效
跟我学用 EXCEL97 中文版	老鼠哥书咬文嚼字 5.02	卡通总动员 2 张	音乐殿堂
3DS MAX2 十日通	儿童学绘画	凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇	宋庆龄
计算机基础知识全面速成	我要上大学 2 张	主题公园	南京大屠杀
计算机等级考试(1)	你的好朋友	[illegible]雄鹰	成功之路——挑战 IQ、EQ
WIN98 中文版实战指南	大鲨鱼	陆空战将	赴美留学指南
实战 3DS MAX	鲸的世界	无悔的十字军战士Ⅱ	车迷指南
WIN98 快速入门	马德琳和她精彩的木偶戏	银河私掠者Ⅱ 3 张	现代摩托车精品鉴赏
电脑美术设计教程	西游记 2 张	模拟城市大飙车	汽车世界
精通 PhotoShop5.0	过战语山	棋牌大师	现代美容美发
网上行	太空探险	英语游侠	现代流行服装
自学 Windows98 中文版	海洋探秘	97 游戏白皮书	征服天空
Macromedia Authorware4 编程速成	宇宙漫游	侏罗纪圣战	海上巨人
多媒体教程	奥齐的世界	[illegible]战机	中国家庭美食
"手把手"教学软件——PhotoShop4	海滨旅行记	生化悍将Ⅱ 2 张	摄影记者
"手把手"教学软件——AUTO CAD R13	狩猎远征	飞狼大战卡曼契 2 张	红楼梦(中英文)
三维立体画大全	小学生学拼音	无限飞行	离骚(中英文)
软硬件一点通	翰林汇——高一英语(下)	工具类	西厢记(中英文)
精通 Authorware3.5 篇	翰林汇——高一数学(下)	金山词霸 2	水浒传(中英文)
精通 PhotoShop& Windows'95 篇	翰林汇——高一化学(下)	[illegible] 4.5(正版 100 专用)	儒林外史(中英文)
PhotoShop 专家指导	翰林汇——高一物理(下)	共享风暴 1	牡丹亭(中英文)
VBScript [illegible]	翰林汇——高一语文(下)	共享风暴 2(A)	西游记(中英文)
MIDI 技术与 MIDI 音乐制作	清华园丁	万维[illegible]	金瓶梅(中英文)
突击入网	我的第一本汉语画册	万维金典	三国演义(中英文)
实战 Windows NT4.0	怎样写好作文(小学版基础篇)	软件伴侣	聊斋志异(中英文)
走进 COREL DRAW	怎样写好作文(小学版升级篇)	三维地图册	《多媒体世界》93-97 年珍藏版光盘
电脑合家欢	怎样写好作文(高中版基础篇)	朗道电脑字典 ver3.1	《多媒体世界》配套光盘(98 年 1、2 期)
中文 WIN95 用法详解与实例	怎样写好作文(高中版升级篇)	长城全真字型	家庭小医院系列—耳穴的诊断与治疗
用多媒体学 Visual FoxPro	初二、三物理同步学 2 张	写作之星	令人震惊的科学
用多媒体学 Visual Basic	初中化学同步学	[illegible]电子词典 2.0	地球的奥秘
用多媒体学 Delphi	初一、二、三语文同步学 3 张	网络时代(1)	气象的奥秘
用多媒体学 Visual C++	初一、二、三数学同步学 3 张	素材库	驭海引航
用多媒体学 Borland C++	游戏类	三维动画素材大全(1)、(2)、(3)3 张	人体奥秘
用多媒体学 Turbo C	通关圣手 GAME KEY98	电脑美术图库(1)、(2) 2 张	创业入门
用多媒体学 SQL Server	新蜀山剑侠传	世界风光素材库	尼罗河—通往埃及的门户
用多媒体学 Access	[illegible]神兵	世界建筑图库	世界橄榄球博览
全国计算机等级考试教程(一级 B)	云霄飞车	中国古代建筑素材—颐和园·北海	秦始皇陵之谜
全国计算机等级考试教程(一级 DOS 版)	世界[illegible]	中国古代建筑素材—故宫	丝绸之旅
多媒体教育软件	TOP100	中国古代建筑素材—十三陵	战略家的头脑——孙子兵法
全国公务员考试	游戏工厂	中国民族装饰纹样素材—广西刺绣	移民美国指南
[illegible] 3DMAX	水上狂飙	中国民族装饰纹样素材—广西织锦	孙子兵法
英语(外语)学习类	国际城市拉力赛	相机中的世界	光盘图书①—微机操作指南(共 53 册)
[illegible]英语	齐天大圣	世界城市雕塑艺术图库	光盘图书②—DOS 与 Windows(共 38 册)
365 天轻松英语(春季版)	水浒传·聚义篇	文化艺术类	光盘图书③—网络与多媒体(共 45 册)
365 天轻松英语(夏季版)	汉堡战争	世界美术名作赏析(一)、(二) 2 张	光盘图书④—硬件与维护(共 40 册)
365 天轻松英语(秋冬季版)	[illegible]	外国建筑艺术欣赏	光盘图书⑤—数据库(共 41 册)
英语[illegible](1)、(2)、(3) 3 张	[illegible]	世界名家名曲赏析 2 张	光盘图书⑥—计算机语言(共 46 册)
中小学生日用英语	[illegible]	中国摄影艺术作品精选	本草医方类
电影风暴([illegible]) 2 张	龙剑客(1)、(2) 2 张	世界文化遗产——故宫	去日留痕
电影风暴(飘) 6 张	[illegible]战斗机 2	苏州园林	家庭诊治小医生
电影风暴(茶花女) 2 张	[illegible]	布达拉宫	《读者》200 期 3 张
电影风暴([illegible]) 2 张	98 游戏宝典(1)、(2) 2 张	国外现代家庭装饰	经典阵容(服装、美容、减肥健身)
电影风暴(魂断蓝桥) 2 张	国际风暴 2 张	国外最新家具	海外文摘(1984-1990 年)
电影风暴(卡萨布兰卡) 2 张	地道战	卢浮宫艺术赏析·雕塑	海外文摘(1991-1997 年)
《茶花女》多媒体小说(中英文)	[illegible]游戏大全	中国美术全集(总目)	用多媒体学桥牌
《双城记》多媒体小说(中英文)	[illegible]	中国古代诗词风韵	家用电脑与游戏机(98 上)配套光盘

邮购地址:北京市 813 信箱捷径电脑公司 电话:68520836 联系人:李文东 邮编:100037

销售地址:北京市海淀区阜城路 8 号西边平房北京商学院对面 121 车站旁

99 贺岁大片

世纪末最后一个"情人节"

——不见不散

1999年2月14日

全国首发

北京百脑汇孙楠、橙

汁工作室现场签售

现场录音！全线冲击！

首次大联合！

一碟打尽

北京超软科技发展有限责任公司

万国电子出版社出版

(010)62188280 65995884

100086

13911759333

翰林汇软件精品

学电脑软件

明白学电脑

精彩热卖！

软件运行环境：
WINDOWS95/98

全国统一零售价：
99 元／套(2 张光盘／套)

一、电脑知识篇

独一无二，既可在电脑上运行又可在VCD播放、介绍电脑知识的精彩影片，就象坐在你的家里面对面的讲

二、电脑入门篇

"明白"将引您进入到电脑的大门，从最基础的电脑知识开始，主要有以下三部分：1、计算机硬件巡礼（介绍CPU、主板等计算机硬件知识）2、DOS的应用（什么是DOS，如何使用DOS）3、WINDOWS98的使用（对WINDOWS98）各个功能模块逐一进行讲解

三、软件应用篇

应用软件部分"明白"将教您如何使用WORD进行文档编辑、用EXCEL制作图表、如何用PHOTOSHOP5.0进行图像处理、用FRONTPAGE98制作网页、用VISUAL BASIC(VB)编程、告诉您怎样上网及有关INTERNET的基本知识（BBS、E-MAIL、TELNET、WEB等等），使您轻松自如的使用软件

新品预告

《中学生试题训练系统》(教师版／学生版)

上市时间：99年3月底

请注意：与普通题库绝对不一样 涵盖初中、高中语文、英语、化学、物理、数学全部内容

用途：

为普及大众电脑知识，翰林汇公司汇集国内知名电脑教育专家，精心制作开发出"明白"学电脑软件，该软件由电脑入门、应用软件、高级应用三个部分组成，同时随软件赠送一张介绍如何购买电脑、组装电脑的 VCD 光盘及一本有关电脑知识的书

特点：

"明白"采用先进的多媒体技术，首次在国内教学软件中采用高保真CD音乐背景，内容高达上万个页面，数十套光影动画，每次开机都有宠物——"明明"老虎向您介绍电脑知识，软件系统稳定、可靠，功能强大而完善，具有良好的交互性与美观的界面，操作方式灵活易用。软件为用户提供了如何购买电脑、组装电脑、学习电脑、使用电脑的"一揽子"解决方案。

翰林汇软件经销网络

连邦、赛乐氏、正普、万众合力、里仁、圣比尔、兴四方、大恒、鸿达、中青旅创先、金山顶尖软件营组织及北京各大商场、书店经销，技术服务、免费邮购 热线电话：010-62572100 62571600-134

http://www.highly.com.cn

各地咨询服务电话：

上海021-62794370 成都028-5564790／武汉027-87863629
南京025-3377489 青岛0532 3815043-8244 烟台0535 6654011
大连0411-3638658 西安029-7883740 沈阳024-23917668
郑州0371-5958959 太原0351-7234403 兰州0931-8810593
合肥 0551-3666588／广州020-38780041／福州0591-3702993
厦门0592-5065338 新疆0991-4514215 重庆023 68790903
昆明0871-3382946／哈尔滨0451-2521009／深圳 0755-3246770
杭州0571-8862415

翰林汇集团
HIGHLY GROUP

新年大回报“《半条命》买一送100”

“要买就买划时代的精品!”

——PC GAMEER

“战斗的历程”

· 最佳电脑游戏

· 最佳动作游戏

敬告用户:

《半条命》(HALF LIFE),又一个划时代的产品诞生了,上市不到一个月就打入了国际游戏排行榜顶尖100第一名,中外各大媒体的好评如潮,但奥美最希望的是能得到国内广大玩家的认可。

而且购买正版《半条命》的玩家:

可免费在 WONNET 上连网作战,

可获得奥美公司的丰厚礼品。



凡在1999年4月15日前购买《半条命》的用户,可在奥美公司提供的三种礼品中任选其一,价值超过100元。

+奥美游戏类光碟;

+奥美素材类光碟;

+奥美素质教育娱教产品。

用户只需将产品包装内的会员申请表填好后,邮寄回奥美公司,日期以邮戳为主 具体领奖方法用户可向当地经销商或奥美公司及奥美公司主页上进行查询。

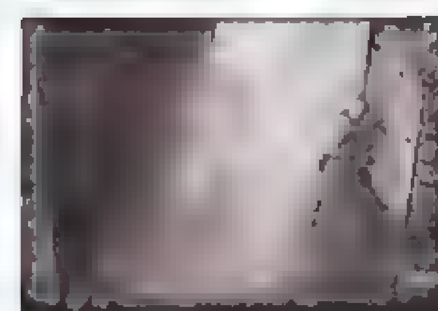
> 注:会员申请表复印无效。用户务必使用正楷字填写,如填写的申请表内容不完整,字迹不清晰,填写有错误,将会被视为无效。奥美电子(武汉)有限公司将保留本次活动的最终解释权。

奥美电子(武汉)有限公司
地址:湖北省武汉市友谊路145号
(建行大院内)
电话:(027)85836013
传真:(027)85836017
邮编:430022
E-mail: cheung@public.whhb.cn
网址:http://www.aomeisoft.com

奥美电子(武汉)有限公司北京分公司
地址:北京市海淀区白石桥路3号
友谊宾馆万隆物业B座202室
电话:(010)82612362
传真:(010)82612367
邮编:100873
E-mail: cheung@public.bta.net.cn



金山四月热献











逐鹿中原

问天下谁是英雄

一.最具中国古代特色的战争系统

二.前所未有的大规模战争场面,上千角色参与作战、百名武士同屏对决

三.你提兵百万与西楚霸王项羽「逐鹿中原」

游戏类型:即时战略

为中国人量身定制的即时战略大作

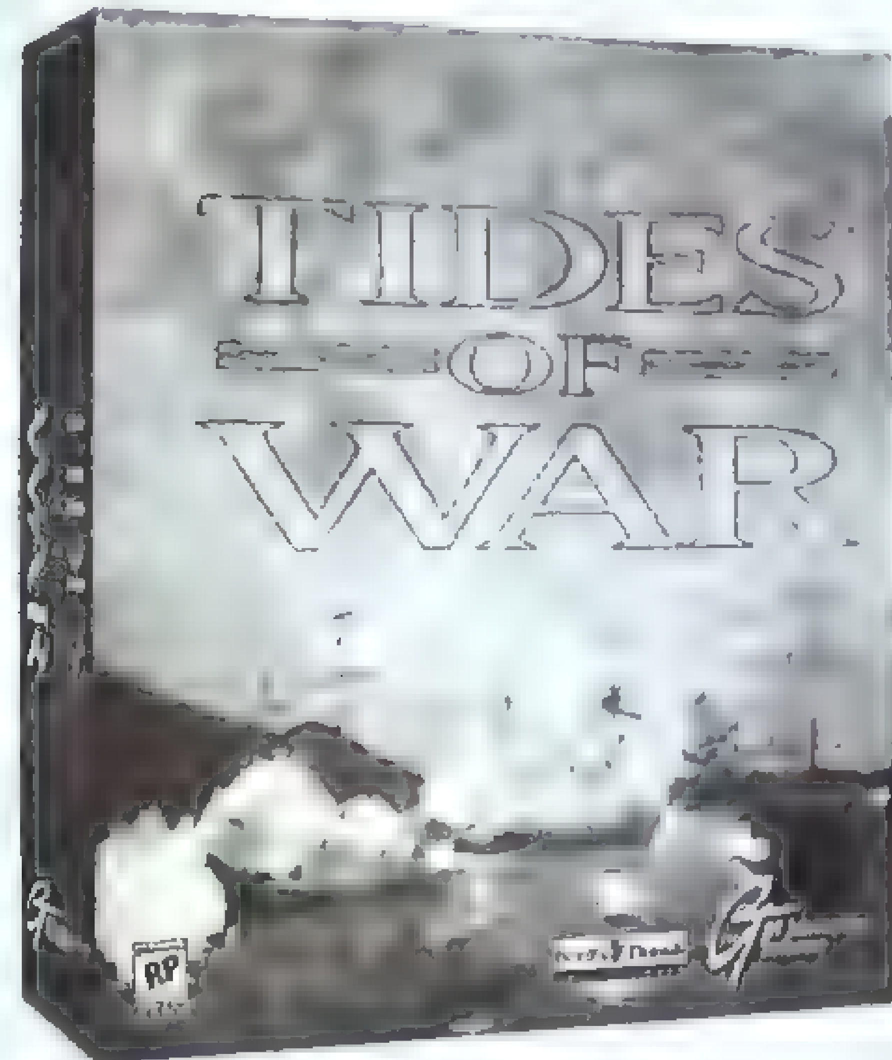
金山公司

北京:北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话:(010)62524868~75 传真:(010)62638287

珠海:珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话:(0756)3335688 传真:(0756)3335268

http://www.kingsoft.net Email.support@kingsoft.net

“航海时代之战潮”上市送大礼“磁盘换光盘”



航海时代之战潮

为感谢广大的玩家对[illegible]部”的厚爱，现借今年首发的[illegible]

“磁盘换光盘”活动

[illegible] 1999 [illegible] 3 [illegible] 10 [illegible] —1999 [illegible] 4 [illegible] 26 [illegible]

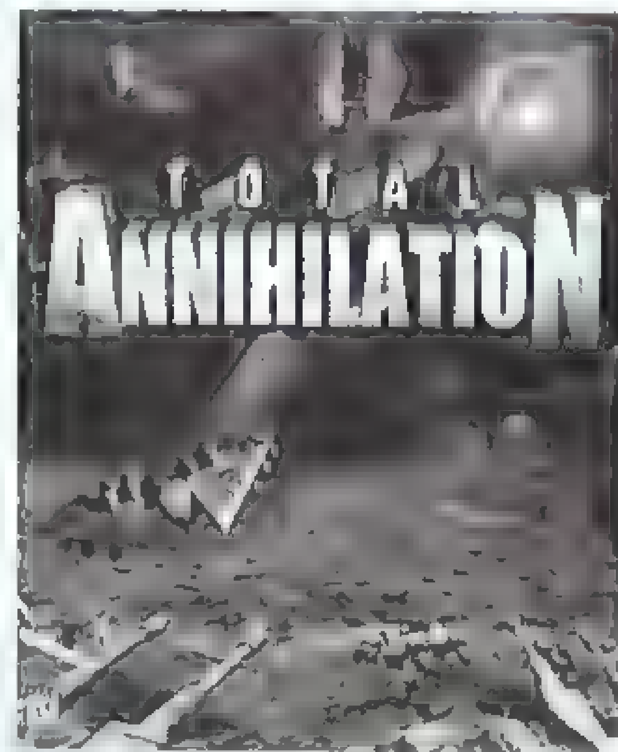
[illegible] 1、[illegible]“航海[illegible]人”。中图[illegible]支持。[illegible]

2、[illegible]的六码[illegible]回函卡一[illegible] 30 [illegible]进口游戏光盘，作为[illegible]。

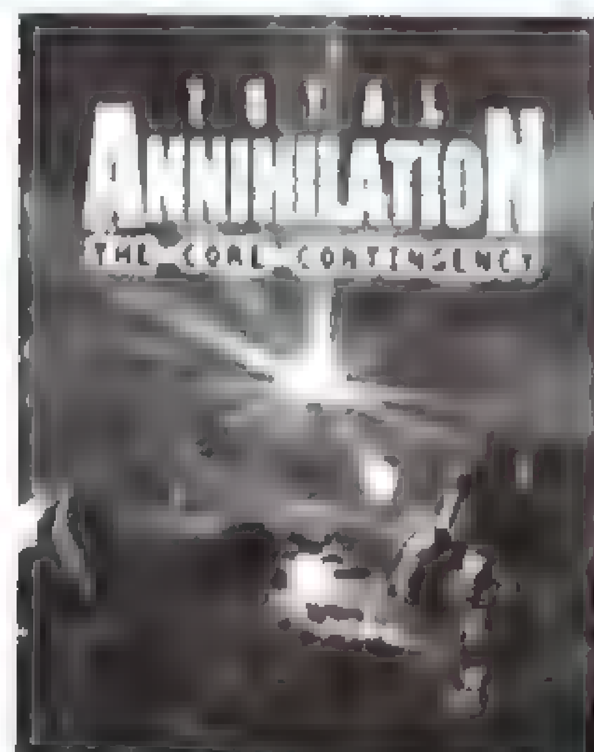
3、[illegible]“航海[illegible]”征文活动，凡提供不少于 3000 字的[illegible]电子版文件（纸张稿件恕不选取）[illegible]一张价值 30 元的原版进口游戏光盘，作为[illegible]。

4、[illegible] 2 [illegible]，可获得价值 68 元的原版进口“龙[illegible]”CD 音乐一套，作为[illegible]。

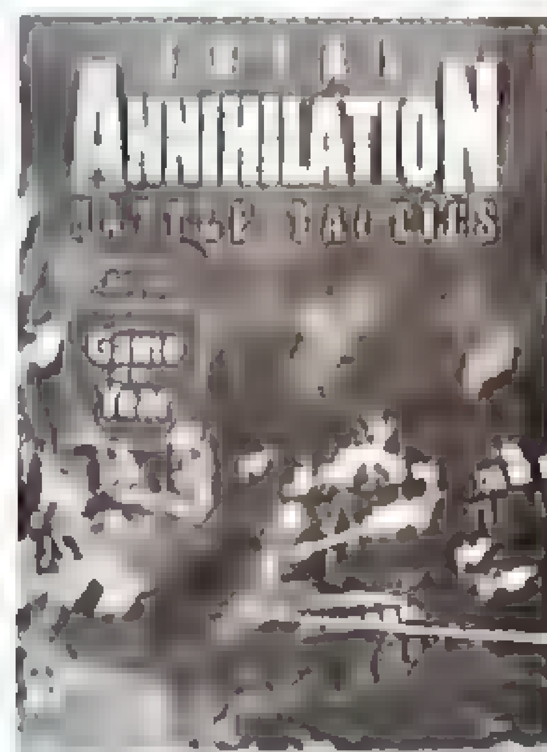
自从 97 年末上榜至今 69 周，连续 23 周 TOP10 排行第一，如今仍处前 10 名的精品即时战略游戏“横扫千军”及其资料片，现全面降价贴近玩家。光盘原版进口，品质优良，可作为经典收藏



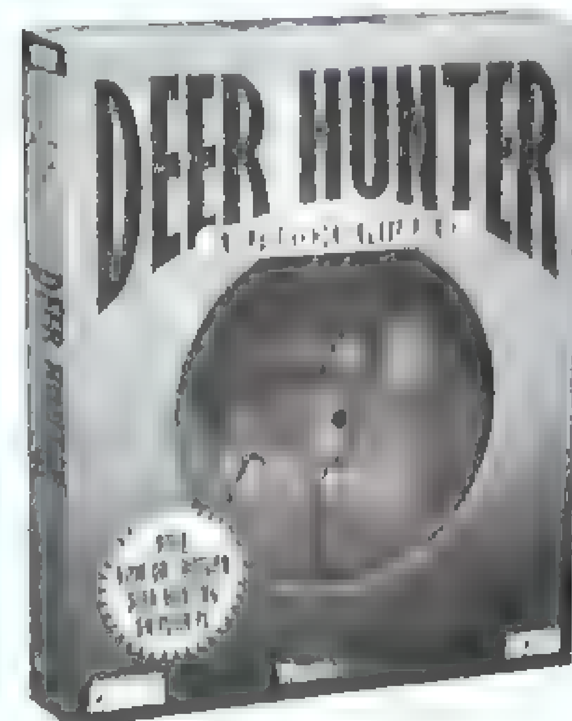
横扫千军 ￥98 元



核心战事 ￥48 元



战争艺术 ￥48 元



猎鹿 ￥68 元

寻觅猎手的足迹，体验守猎的感觉，追寻清新与自然，“猎鹿”真心奉献。

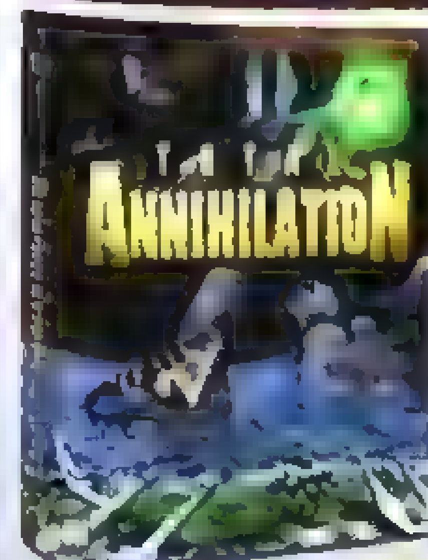
机会难得，数量有限
售完即止，切莫错过

降价啦

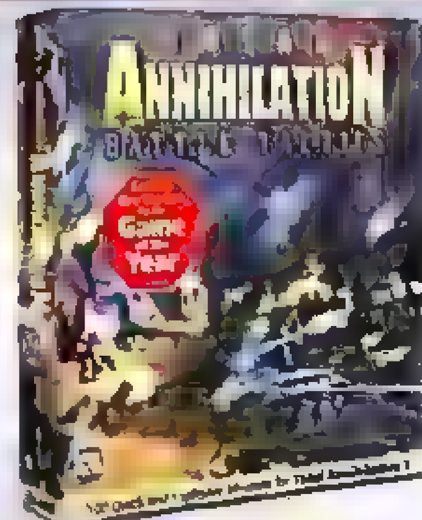
中国图书进出口总公司电子出版物部
地址：北京市朝阳区工体东路 16 号 6 层
邮编：100020　联络：多媒体光盘科
电话：(010)65002896　传真：(010)65063092
电子信箱：cnpic@163.net

本次活动的最终解释权归“中国图书进出口总公司电子出版物部”所有









原版进口　品质优良

横扫千军及其资料片

阿比带你大逃亡

特别企划悬赏
拯救同胞行动！
阿比逃亡记





Soulstorm Mining Co. 灵魂风暴酒矿井
奇异世界的初步体验，最轻松简单的第一天。在这里阿比将慢慢熟悉自己拥有的本领，并且与格鲁贡的手下斯立格初次交手。
(被困同胞：75名)



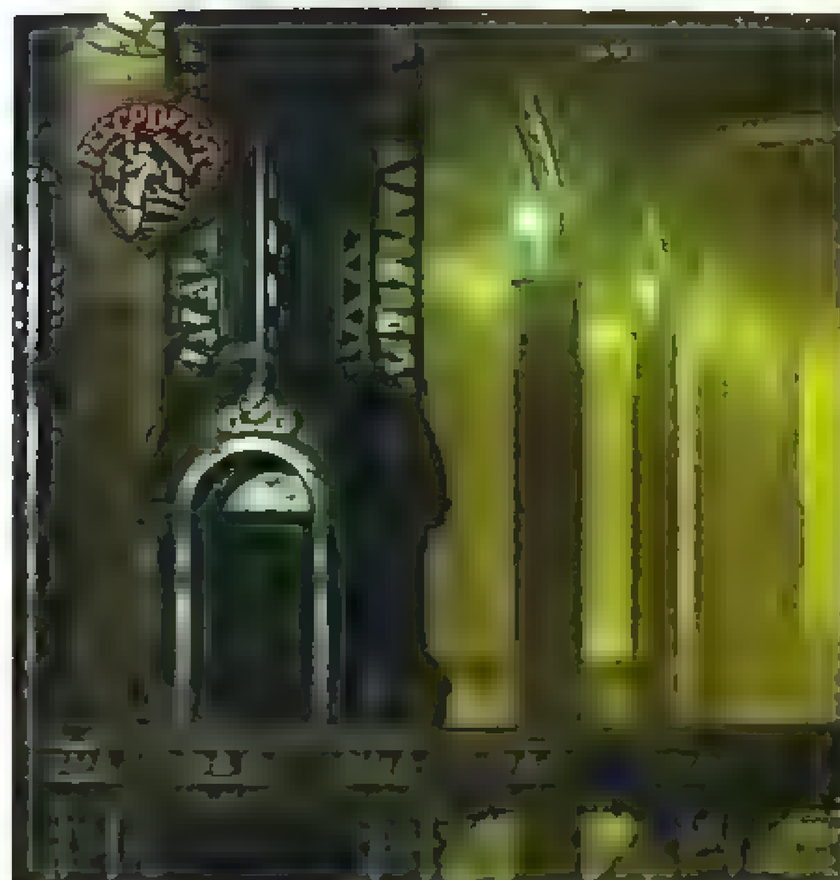
Necrum 索鲁丛林
这里是玛多贡族人的坟场，祖先的灵魂被贪婪的格鲁贡人所禁锢，这些灵魂将唯一的希望寄托在了阿比身上
(被困同胞：10名)



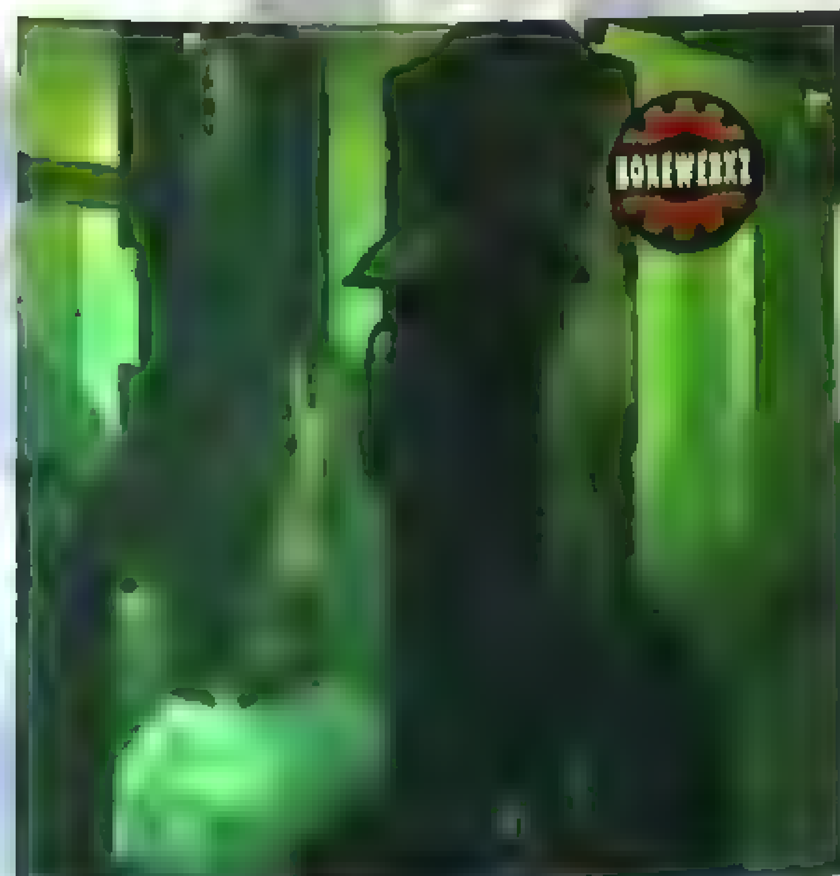
Mudanchee Vault 玛旦奇避难所
一部分灵魂被禁锢在这里，要救出他们就必须和原住生物“猛兽”周旋，好好的利用他们才能顺利完成任务。
(被困同胞：14名)



Mudomo Vault 玛多姆避难所
救出这里的灵魂，他们就能得到解脱，但是这里的“守墓兽”也不是好惹的。在它们的看管之下，精确的完成每一个动作才能让阿比逃出生天。
(被困同胞：5名)



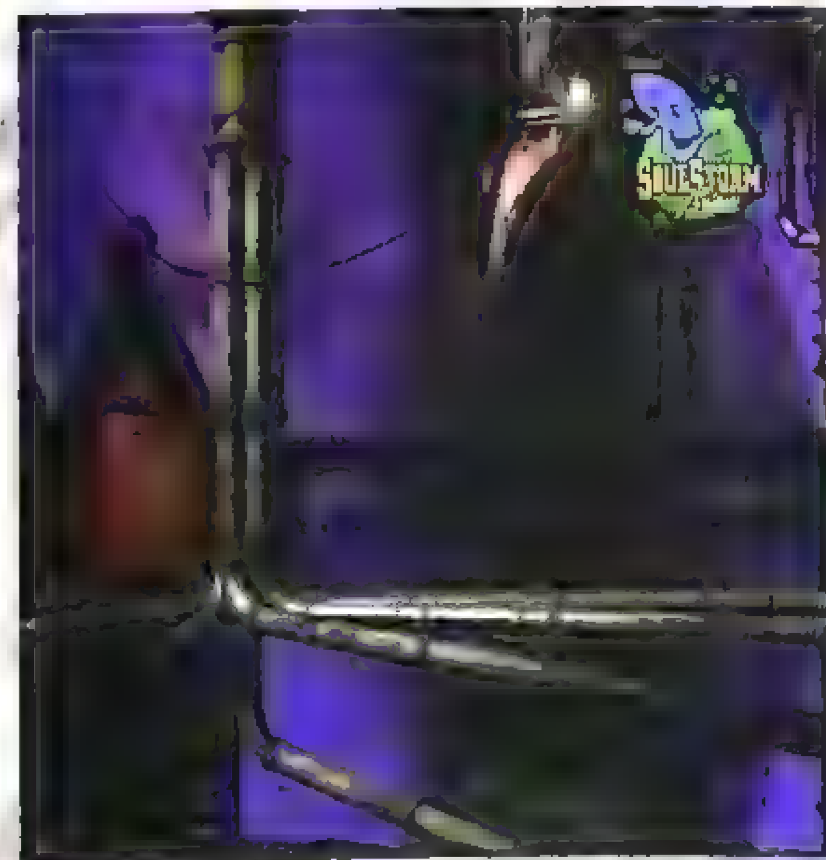
FeeCo Depot 费克中转站
格鲁贡酿酒工业的心脏所在，各地的火车线路在此交汇，三巨头之一的阿斯力克将军是这里的主管。
(被困同胞：26名)



Bonewerks 尸体加工厂
弗莱格是这里的大头目，象猩猩般的斯劳格将是这里最难对付的敌人，敏捷的身手在这里是必不可少。
(被困同胞：31名)



Slig Barracks 斯立格兵营
凶残的斯立格都是在此处被训练出来的，因此这里更是危机四伏。严厉的德里皮克总管统辖下的兵营戒备森严。
(被困同胞：49名)



SoulStorm Brewery 灵魂风暴酒酿造厂
灵魂风暴酒阴谋将在此终结，这里是奇异世界中最恐怖的地方之一。阿比能否彻底粉碎格鲁贡的帝国统治，成败在此一举！
(被困同胞：90名)

详情参见本刊 1999 年第 2 期

Fallout 2


战友－孤独旅程的依靠




无情－核战后的生存铁则



80 年后劫继

这才算是真正的 RPG

★真正完全开放式的故事线路

★比前作扩大两倍的版图

★更多更丰富的 NPC 为您指点迷津

★细致入微的人物设定将影响到主角的前途命运

★尽力表现核战后的满目疮痍的悲凉景象

★ 50 年代的背景音乐更加烘托游戏的气氛

异尘余生 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

永 不 结 束 的 经 典 R P G

四月闪亮登场

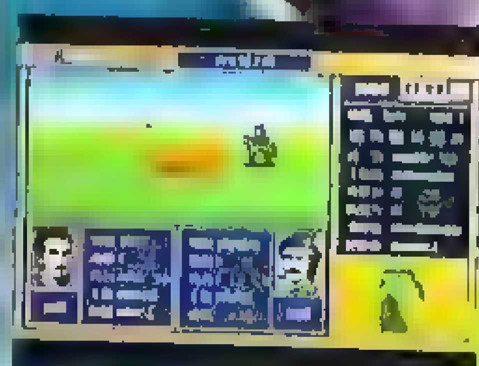


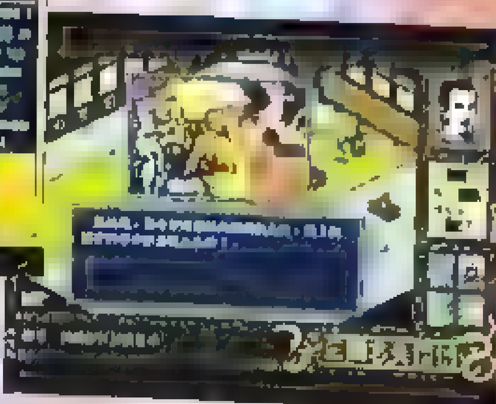
第3波

★《异尘余生 1》荣获《电脑玩家》游戏金像奖年度最佳 RPG

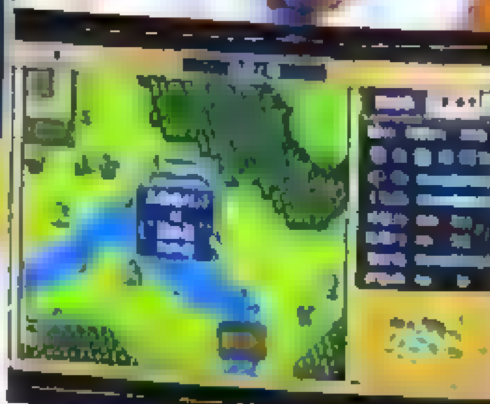
★无疑地《异尘余生 2》将再度成为期盼值最高的 RPG 作品





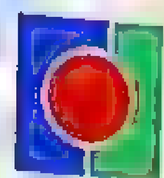








第3波



koei™

地　址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室　100029
电　话：(010)62023122　传　真：(010)62368776
E-mail: acertwp@public.east.cn net

每周五晚21:30～22:00第三波与你相约1026千赫“动心





近期上市
恶梦鬼魅
(中文版)
这是一个极为恐怖的
3D动作类冒险游戏
18世纪
维多利亚女王时期的
伦敦街头……
Publishing House of Electronics Industry
诚征各地经销商



上市
【水滸傳】
天命之誓
简体中文版
koei
类型之作品，水泊梁山的
可供选择，可供7人同玩
学者、商人
四季不同的战场可利用地形享受
音乐16首
第3波

主要内容：Photoshop5 全新特点以及所有工作栏命令详解！超大容量 30 段 avi 动画表式讲述了十个 Photoshop5 制作的广告效果实例；十种经典特效字体制作流程；十段 KPT3.0、BLACK BOX 外挂滤镜的实战技巧和制作实例。ADOBE 画廊内含 60 余款精美平面作品欣赏和制作方法，内含 Photoshop5.0、3DS MAX2.5、PROMIRO4.2 所有美术专业词汇表及说明！

赠送精美教材
180 页/16 大开本

该书全面讲述从电脑美术原理：PhotoShop5 功能键的特点、广告效果图和特效字的制作流程；对 KPT、Blackbox、EYE CANDY3.0 等多种外挂滤镜命令进行详细解释；加上 Photoshop5 的疑难解答。

零售价：69 元

诚征全国代理商

电子工业出版社出版
杭州南北电脑技术公司总经销
公司电话：(0571)8079935、8073048

邮购地址：杭州市教工路 7 号南北电脑软件部收(免邮费)　邮政编码：310012

爱普生—友立 99 个人年历设计大抽奖计划

活动内容：

以"A3 自我年历设计新方案"为主题贯穿始终，并阶段性开展节日卡片制作活动

(1)EPSON－Ulead 软硬兼施，共同推广 99 彩色新方案
(2)新年新气象，照相到连邦；设计自我新形象，做成各类贺卡和年历，全部免费！三次中奖机会，不可错过！
(3)特别的爱给特别的你，自己做的情人节卡，赢三重大奖！
(4)EPSON－Ulead 与你共建彩色新年－免费制作精美个性年历，送大奖
(5)99 年彩色新方案－EPSON－Ulead 真情送大奖；免费制作精美个性年历
(6)99 年彩色新方案－EPSON－Ulead 真情奉送精美个性年历
(7)99 年彩色新方案－发挥你的创意，让照片活起来！
(8)99 年彩色新方案－免费开放电脑创意设计实验室，就在家门口的连邦店。

活动规则：

(1)在活动期内每逢节假日，到达指定连邦软件专卖店的用户均可免费用友立 Photo Express2.0 现场自己动手(或由店内工作人员协助)为自己制作一张贺卡/贺年卡/圣诞卡/情人卡/年历等，并用 EPSON Stylus Photo EX 免费在 EPSON A6、A4 幅面纸张上打印出来；如果以 A3 幅面打印输出，须交 5 元手续费，并获得 1 张抽奖卡参与抽奖活动；
(2)活动期内现场购买一套友立软件，即可获得 2 张抽奖卡；现场购买一台 EPSON 彩喷或数码相机、底片扫描仪即可获得 3 张抽奖卡；
(3)每期活动结束后，由各连邦店确定日期当众抽奖，抽出 5 位幸运者各获得一套友立 Photo Express2.0 软件，其余继续参与下期或参与春节后的全国幸运大抽奖；
(4)活动结束后，各地汇总抽奖卡到北京连邦总部参与全国幸运大抽奖，连邦负责联络电视台和现场公证；
(5)有奖品将直接邮寄给中奖者本人，中奖者将予以公布(媒体或连邦店店面)

活动日期：

98 年 12 月 24 日至 99 年 2 月 21 日，每逢节假日、公休日(共 27 天)
包含两个集中的板块：圣诞节、元旦版和情人节、春节期版，其余在日期为公休日
圣诞、元旦版：98/12/24～98/12/27，98/12/31～99/1/3
情人节、春节版：99/2/13～99/2/21

奖项设置：

各期抽奖：Photo Express2.0 中文版 90 套
一等奖：1 台 PP－700、1 名
二等奖：1 台 SP EX、1 名
三等奖：1 台 SP－700、1 名
四等奖：1 台 SC－440、1 名
特别奖：Photo impact4 中文版、5 名

活动地点：——六个城市，九家店

城　　市：北京、上海、广州、武汉、成都、沈阳
活动场地：各地主要的"连邦软件专卖店"(共 9 家)：
北京、上海、广州——各 2 家
武汉、成都、沈阳——各 1 家

活动点名单：

北京：连邦软件第一[illegible]　北京海淀区海淀路 75 号
连邦京广分店　北京朝阳区呼家楼西里甲 3 号
上海：上海连邦吴[illegible]店　上海福州路 431 号
上海连邦百脑汇店　上海漕溪北路 35 号百脑汇 103 室
广州：广东天河城专卖店　广东天河城广场四楼 424 号
广东太平洋专卖店　广东太平洋电脑广场一楼 117 号
武汉：武汉连邦电脑广场
沈阳：沈阳文[illegible]店　沈阳和平区文翠路 49 号
成都：成都连邦总店　成都一环路南 2 段 14 号华益电脑商场一楼

主办单位：

EPSON(中国)有限公司
友立资讯股份有限公司
加邦软件销售连锁组织总部

过关新将的无敌法宝

“新天地电脑游戏攻略系列丛书”——令你不再羡慕国外玩家!

电脑游戏攻略书在国际上已流行数载，它不同于一般的游戏攻略及评论性文章，全部资料均由游戏制作小组提供，并授权国际著名图书出版发行公司编写、制作。书中有大量关于游戏的内部资料以及游戏开发人员编纂的详尽游戏攻关技巧和开发背景等内容，可以帮助玩家迅速提高游戏技巧且极具收藏价值。新天地陆续推出的一批热门游戏的中文攻略书，全部由国际知名出版公司授权，并经过专家精心翻译，每册长达近200页，装帧考究、印刷精美，定价合理。本本都是玩家必备的极品书刊。



《黑暗王座II——权威攻略指南》

Westwood历史四载精心制作的游戏巨作。书中的全部资料均由游戏制作小组提供，并授权国际著名的图书出版发行公司——BradyGames编写、制作，并由新天地互动多媒体专门聘请专家对该书进行了的精心翻译，为广大玩家提供了最为详细的全面攻略。书中涵盖了游戏中三大地区最为详尽的地图及所有武器、装备、道具、魔法的一切资料，告诉你《黑暗王座II》的一切秘密，极具实用价值和收藏价值!

《黑暗王座II——权威攻略指南》一书共214页，总字数达33.4万字，收录各种珍贵图片200余张，采用国际标准高级胶版纸印刷；装帧考究、印刷精美，是一本值得所有RPG游戏玩家珍藏的高品质书刊。

《盟军敢死队》权威官方攻略指南

全面剖析游戏中一切，每个隐秘的细节都不会被放过。Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体专门聘请专家进行精心翻译，以31.2万字和180余张地图指引你一步一步走向胜利，极具收藏价值！全书厚达200页，采用国际标准胶版纸印刷，装帧考究、印刷精美。

★ 想知道什么才是"不流血的战争"吗？我们将告诉你作为一名完美的战士所应具有的一切!
★ 全面剖析所有任务流程
★ 详尽至极！指导你如何干掉每一个敌人
★ 操纵6名敢死队员的权威战术经验





《沙丘2000》权威官方攻略指南

《沙丘2000》权威官方攻略指南由Westwood的《沙丘2000》游戏制作小组提供资料，Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体专门聘请专家精心翻译，全面剖析三大家族所有任务流程，向你传授最致命的单人游戏及联机游戏战术。此书具体介绍了游戏的一般战略以及所有单位的功能和相互作用，并以大量的文字和直观的图片向你讲解了资深的建设技巧和用兵之道，使你在任何情况下都能做到“知己知彼，百战不殆”。同时，关于沙丘文化的背景介绍更增加了本书的收藏价值!

全书厚达200页，总字数达31.2万字，收录各种珍贵图片120余张，采用国际标准高级胶版纸印刷；装帧考究、印刷精美，欲购从速!

新天地感谢全国玩家热情支持

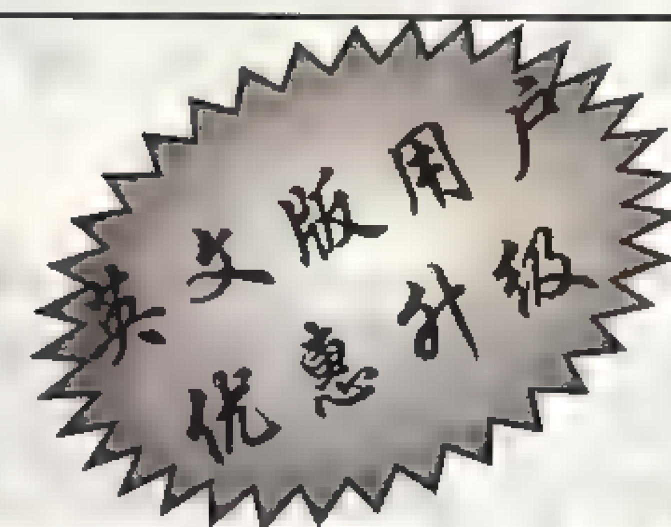


一部创意非凡的游戏如同一部感人至深的电影巨作一样，会给人留下无穷的回味。与风靡全球的影坛新贵《拯救大兵瑞恩》一样，西班牙Pyro小组的处女作《盟军敢死队》是一部同样以第二次世界大战为题材的策略游戏新秀，它一经推出，便受到了全世界玩家的广泛赞誉，在一个月内便冲入全球游戏TOP 100排行榜前10名。它确立了“实时战术”这种全新的游戏类型，成为游戏史上的里程碑。

1999年，新天地互动多媒体将以“本土化、中文化”作为自己新的一年的新目标。《盟军敢死队》，作为一部深受全国玩家喜爱的策略型游戏，经过新天地历时2个月的精心汉化，其简体中文版已经制作完毕，并将于春节后与全国玩家见面。《盟军敢死队——中文版》仍然秉持了新天地汉化的一贯风格，在不失游戏原有风格的基础上进行了本地化工作。

中文版包装中赠送精美彩色图形攻略集和《盟军敢死队作战白皮书》，零售价148元。

对于已经购买了新天地英文版《盟军敢死队》的忠实用户，只需凭用户回函卡，便可以50元的超值价格获得《盟军敢死队——中文版》光盘及精美图形攻略集（如回函卡已寄回，请在汇款单上注明）。



“中国劳拉”真人模特评选活动盛况空前

自从四名“中国劳拉”真人模特的最终候选人出台以来，短短的一个月内，2000余张选票如雪片一般从神州大地的四面八方汇集到了我们的手中。同时，首都在线（www.263.net）也在国际互联网上推出了网上投票活动，每天都有近百名网虫前去投票。本次活动在国内反响之大、参加人数之多、情况之空前热烈，超乎我们的想象。在此，我们由衷感谢广大玩家对中国游戏业及新天地的热情支持和关注!

为此，我们将从选中最终劳拉模特的玩家中抽取20名幸运者，设置"独具慧眼奖"，赠：新天地互动多媒体发行的正版《古墓丽影III》一套及第四届《大众软件》奖奖券一张。

"我心目中的中国劳拉"选票单选有效，复印有效。请将候选人的名字前的字母填在选票中，贴在信封背面，寄至——北京市1998信箱 企划部收（邮编：100091）。

截止日期为1999年4月1日，以邮戳标记为准。"中国劳拉"候选人详细资料请查阅《大众软件》99年一月下期，二月上期，选票见《大众软件》99年二月上下期。



SunTendy
地址 北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091 联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035 传真：(010) 62862036



恭喜發財

新年快乐！

兔年行大运！

万事如意！

事业发达！

龙马精神！

身体健康！

财运亨通！

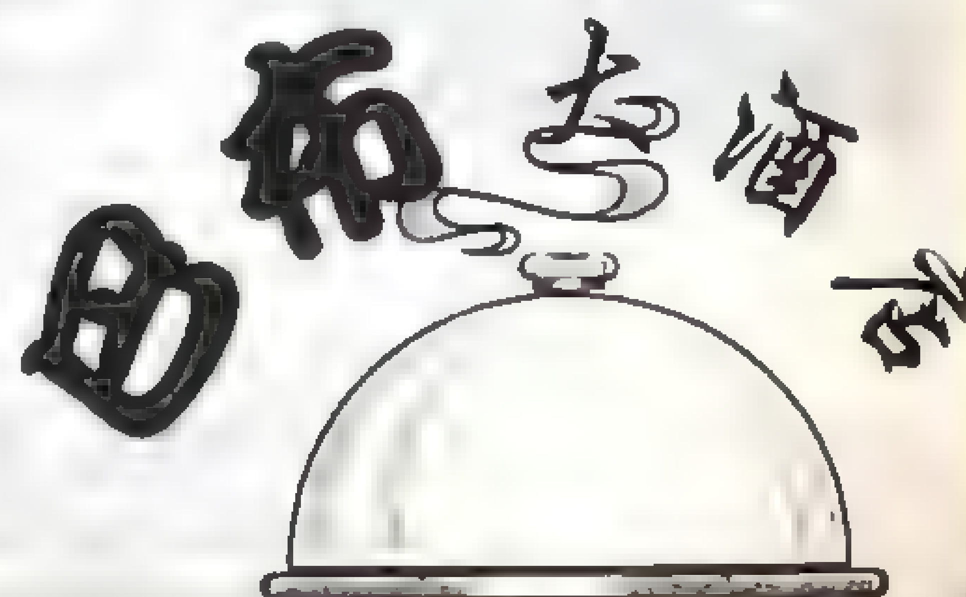
合家欢乐！

恭贺新春！

大吉大利大富贵！







哇！哇！奖品多多！

快快填妥以下表格并贴于信封背面

寄往金仕达多媒体有限公司上海总部！

可口"大餐"等你品尝！

本期"大餐"《终极战区》

（中文版，共计五套，精美海报十份）

获奖名单见99年4月号"巴布大酒店"

地址：上海市国权路525号复华科技楼二楼

"金仕达多媒体有限公司"巴布先生收

邮政编码 200433

来信截止日期1999年2月31日，以到信日为准！

特别推荐

名称：《终极战区》
（又名：战争地带）
语言：中文
上市：1999年2月10日
零售价：99元
特色：1、可支持绝大多数的3D加速卡
2、可任意切换第一、二、三视角进行游戏
3、低价位
4、……举不胜举

98年12月号幸运儿

刘振德（江苏） 孔毅（安徽） 綦阳（河北） 叶凯（广东） 王钦舟（山东）

姓名：	年龄：
E-Mail:	
联系地址：	
电话：	邮编：

过年了，祝愿大家过个开开心心的快乐年！本期不设问答，只要填妥表格寄回就有机会参加抽奖。



金仕达多媒体

地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼二楼
电话：（021）65643055、65112918
传真：65108895 邮编：200433
E-Mail: bob@kingstargroup.com.cn
http://www.kingstargroup.com.cn

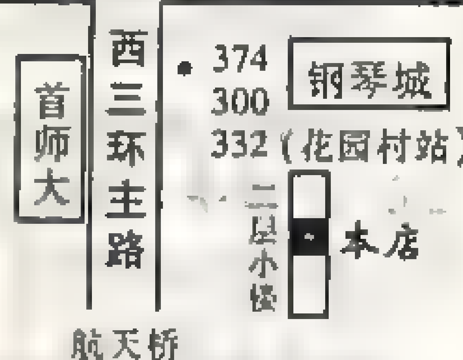
上海金仕达多媒体有限公司

大富翁软件店 开张啦！

品种多多！优惠多多！

三百余种正版游戏、工具、多媒体软件任您选用：

二百多种正版软件价格均在



元

欢迎光临！来信索函

地址：北京海淀区西三环北路72－8号

邮编：100037

电话：010－68429090

北 花园桥 首师大 西三环主路 374 300 332（花园村站） 钢琴城 二层小楼 本店 航天桥

电子工业出版社新年光盘有好礼！

感谢新老朋友在过去的一年里对电子工业出版社电子出版物部的支持与合作！1998年我社出版光盘200多种，其中"电影风暴"系列和《Windows 98实战指南》等获奖产品深受广大用户喜爱。正值新年之际，为答谢广大用户的厚爱，我们特推出"少儿娱教系列"和"经典游戏系列"优惠光盘。

少儿娱教系列（限量发售）

名　　称	定价	优惠价	订数
我的个人专辑	78.00	39.00	
你的好朋友	78.00	39.00	
我的动物王国	78.00	39.00	
唐诗三百首（三张一套）	120.00	60.00	

经典游戏系列（限量发售）

名　　称	定价	特惠价	订数
雷神之锤	248	40	
黑暗王座	118	40	
宇宙冒险家（3CD）	148	40	
终极毁灭战士	198	40	

"电影风暴系列"特别推荐：

《喜洋洋》电影风暴礼品全套装喜庆登场！内含八部经典奥斯卡影片（《卡萨布兰卡》、《魂断蓝桥》、《茶花女》、《简爱》、《一夜风流》、《呼啸山庄》、《费城故事》、《白雪公主》、《飘》），20片CD，400页教材，售价240元。看电影，学英语，用电影风暴！

以上产品（免收邮寄费），请汇款至：北京173信箱电子工业出版社　王旭　邮政编码：100036　垂询电话：(010)68161306

电子工业出版社软件优惠活动之三！
（请[illegible]关注）

心智凝聚　倾力奉献

《家用电脑与游戏机》新品登场!



98 增刊定价人民币 19.20元

纵横天地间　游戏任我翔

《家用电脑与游戏机》杂志社全体同仁倾整整一年之心力，双手为您奉上 98 增刊，权作答谢长久以来支持、关怀我们工作的读者朋友们一份新年礼物吧!

这本增刊自 98 年初就开始了整体筹划过程，其间数易其稿，一共做了大小修改十余次，只希望您拿到手中时能够眼前一亮，会心一笑。主要包括：

精心编辑的六篇超完全情景攻略，详尽有趣，让您深入游戏核心，不知不觉中领略游戏精华，从根本上增加 HP、MP，早日练就一身老鸟本领。

DIY 手册则是 PC 发烧友们的必读宝典，其中详细论述了近期 DIY 市场的行场，给出了精心设计的购机方案，希望能对您有些参考价值。

还有很多好东东，您还是拿到手之后慢慢细看吧!

98 合订本(中)
定价人民币 19.60 元
配套光盘(中)
定价人民币
24.00 元

98 合订本配套光盘(中)经过本社光盘研发组 100 余个工作日的辛苦努力，终于与广大用户朋友们见面了，在认真吸取了上期光盘中朋友们提出的宝贵建议后，这张光盘将在实际内容的含金量及物理包装上做较大程度的改进，争取让您"看着满意，用着放心"，总容量超过 600 兆，主要包括：大量最新实用软件(配精编说明文档)、模拟器大放送、热门游戏试玩、酷站精选、杂志电子档、奇趣天堂、超级补丁……哟，没地方写啦!



我们已经把最有趣的东西装进这张盘子里

本社尚余少量 98 年第 2、4、5、12 期杂志，欢迎初缺收藏，其余各期均已无货，请勿再汇款。

邮购联系人：姜雅丽

TEL：(010)68728137、68728138　FAX：(010)68728134



榜　评

转眼虎年过去，兔年来到。话说这日灰灰与众小编在帐中玩耍，正在大呼小叫之际，忽听探子来报："报——灰灰大帅，大事不好！那《盟军敢死队》与《星际争霸》二将，为了争本月正印先锋之位，各率本部人马在帐外打起来啦！"灰灰只听得剑眉倒竖，鼠目圆睁，道："此话当真？"话音未落，忽听得帐外又传："老编驾到！"老编却早施施然来到面前，道："灰灰接旨！限你明日午时交稿，交不上斩首示众。说也没用，就这么定了。钦此！"灰灰面如土色，道："这有何难？"急急召回二将，清点人员，倒是贝雷帽依然略胜一筹。

当夜无话。次日灰灰开坛点将，见帐下众将个个一表人才，心下喜欢，着实褒扬了几句，但队中番邦将领居多，虽则灰灰 E 文精通，却不免有失面子，心中不爽，道："兀那葛人，面目凶恶，手持凶器入帐，莫非想行刺本帅不成？"旁边早有狗头军师提醒："大帅，此人叫做《半条命》，1 月出道，本月首次来 TOP30 便位列 15，据说更是国外 TOP100 的头名状元，千万惹不得。"灰灰自觉无趣，又道："那这人又为何头顶光圈，以为发型很酷不成？"军师又道："此人乃《上帝也疯狂Ⅲ》，出身名门，首次上榜，现位列 14，也不宜小看哪。"灰灰正没做理会处，忽见 3 员女将大鲜飞舞，侧滚翻出列，叫道："李逍遥，看你往哪里走！"那李逍遥道："老夫今日身体不适，三位劳拉姑娘，下月再战如何？"旁边步惊云劝道："既生遥，何生云！算啦，认命吧。"阿土伯却道："吵啥吵啥？自家人不打自家人嘛。唉，这次本想捞个头名当当的……"

众人正自吵闹间，角落里一物忽发异光，灰灰知是乔丹，心下纳罕，走近看去，听那乔丹道："FIFA 兄，俺这次退役，却也是塞翁失马。哈哈，俺的《NBA99》不是又杀回来了？"那 FIFA 兄胸前却也有 99 字样，样子颇不以为然，道："这算啥，乡下佬没见识！咱们 FIFA 兄弟见得多了！哪次中国队输球，俺们兄弟不平空一下多四五百票？"灰灰听得有趣，见《帝国》和《暗黑》二将神色郁郁，便安慰道："二位不必急躁，美国的消息说，你们的兄弟说话就到，不过眼下倒还没生出来……噫，人呢？哇，来人！眼下是隆冬，不知这二人如何却会中暑昏倒？！"

灰灰哈欠连天，传下令去："诸位可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和电子信箱 reader@ fcgm. com. cn 投票，不过字务必写大些！无论何种形式，均可以参加月底的抽奖活动，幸运者赏当月排行榜上榜游戏一套！本帅昨晚一夜没睡，困死了！下期见！"

选票格式：您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)：

1. ____________ 2. ____________

3. ____________ 4. ____________

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱，点将榜栏目收

读者点评

《大富翁Ⅳ》本期排名(6)

点评：BILL GATE$："大家好！我是新加入的人物……"

众：(心有灵犀)"哪里走？！看我均富卡……"

灰灰："我也来一张……嘿嘿。"

(重庆　何强)

《最终幻想Ⅶ》本期排名(11)

点评：明天将发布《最终幻想Ⅶ》最新版本！游戏只需 P75 以上，16MB 内存，且无须 3D 加速卡，售价：60RMB——我的"最终幻想"。

(西安　白晓光)

《暗黑破坏神》本期排名(8)

点评：玩了它，我才真正体会到"复制"和"致富"的关系。　(广东　李潇)

点评：最新最酷秘技！！在迷宫第 X 层杀死 XXX 个老怪后，可得到《DIABLO Ⅱ》！！　(解放军总后　卢毅)

点评：你问我何时出续集，我就算告诉你也是假的，不是在此时，不知在何时，我想大约会是在冬季……

灰灰：等等！哪年冬季呀？？？……

(洛阳　袁野)

《盟军敢死队》本期排名(1)

点评："老师来啦！！！ALARM……ALARM……"

(吉林　李睿博)

点评："我悄悄地蒙上你的眼睛，叫你猜猜我是谁……"

(北京　未名)

《FIFA99》本期排名(4)

点评：要是国家队真的可以用手柄控制就好了……

(广东　祥子)

点评：且看"罗大耳朵"左闪"玩具兵"堵截，右晃骗过"上帝"单刀直入，突然加速甩掉"极品飞车"，闯过李逍遥步惊云夹击，面对"盟军敢死队"6 名后卫，拔脚怒射……大耳朵，大耳朵，看你的了！　(新疆　尹君)

幸运读者

安徽　钱　海　　江苏　李　聪　　广西　凌　政

天津　李　强　　安徽　朱小鼎

id Software，主视角射击游戏的创始者

id Software，这个星球上最高水准3D游戏的缔造者

id Software，最前卫3D图形技术的代表者

id Software，每一部游戏的推出都直接影响到全球办公室的工作效率

id Software，每一部游戏的推出都是全球玩家在硬件升级上的噩梦

……

无论是美梦成真，还是噩梦降临，但《雷神之锤Ⅲ竞技场》(QuakeⅢ Arena)真的到来了！

前瞻特报：



竞技场

■文/李靖 玲儿

在《德军总部》(Wolf3D)、《毁灭战士》(Doom)、《毁灭战士Ⅱ》(DoomⅡ)和《雷神之锤》(Quake)相继获得成功之后，《雷神之锤Ⅱ》(QuakeⅡ)又是一个极其出色的游戏，id创造了主视角射击游戏的巅峰。在销售了100多万套的《雷神之锤Ⅱ》之后，全球玩家心中的问题便是——“id的下一个目标是什么？是《雷神之锤Ⅲ？还是《毁灭战士Ⅲ》呢？”令人吃惊的是，id选择了一条新的路……

id Software的工作人员们并不仅仅是艺术家，他们是真正远见卓识的游戏制作人，他们不会局限于去制作《雷神之锤Ⅱ》的资料片。id Software的程序设计总监John Carmack决定从头做起，设计一个全新的游戏——《雷神之锤Ⅲ竞技场》(以下简称Quake3)。



为什么是“雷神之锤Ⅲ竞技场”？

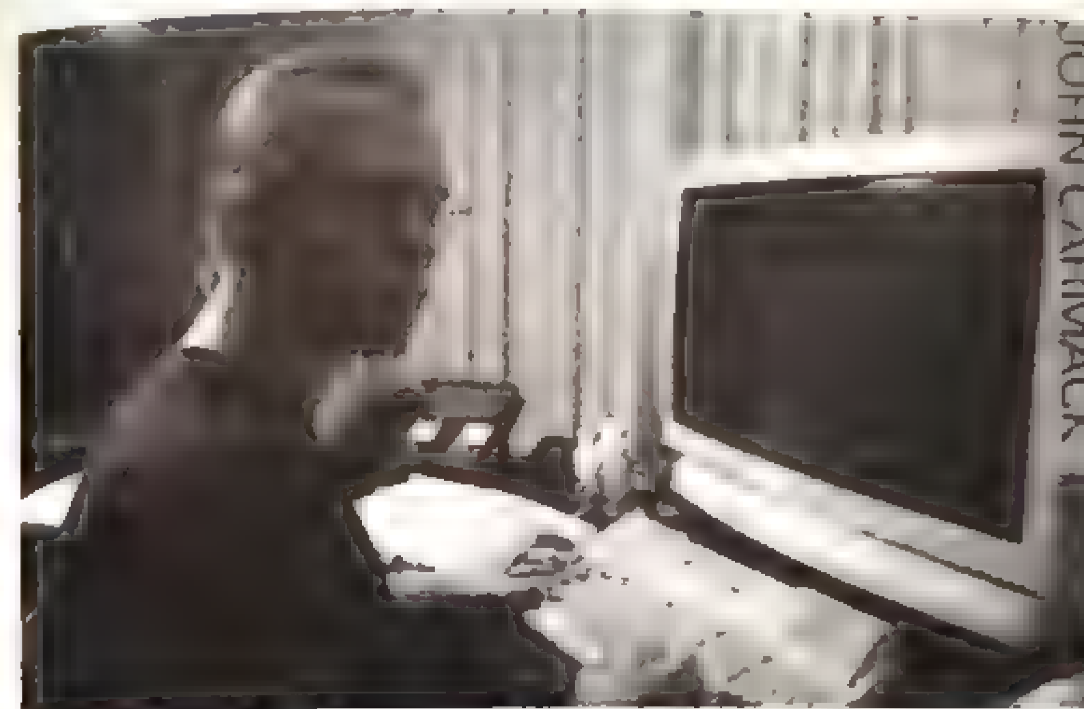
游戏背后的答案很简单，以近年来流行的游戏模式——网络联机游戏作为游戏的唯一模式。起初，Carmack的目标是个三位一体的游戏，但很快，他决定对新项目来一个180度大转弯，全部放弃单人单机过关模式。虽然，近年来网络联机游戏市场并不够大，但id仍决定去探索这条新路。

看看互联网上不断增加的Quake爱好者吧！再看看使用GameSpy 3D或Kali(编注：这是两个非常有名的网上游戏服务站点的搜索软件)搜索到的Quake、Quake2服务器吧！每时每刻，全世界都有数千台服务器为玩家们提供着完全免费的Quake网络游戏服务，游戏模式更是涉及“死亡竞赛”(Deathmatch)、“夺旗”(CTF)、“火箭竞技场”(Rocket Arena)、“脱狱”(Jail Break)、“Quake竞速”(QuakeRacing)以及“Quake篮球”(Quake BBall)等等，id也由此认为Quake3将在网络联机游戏市场上引起轰动



那么，时机合适吗？Carmack对于Quake3的销售期望值是略低于Quake2的。不管怎样，对于无法预知的市场，如果销售情况真的能比Carmack预期的要好的话，他一定会得到特别的惊喜。由于id公司在游戏业的特殊位置，决定了它可以承受更多的风险。id公司的市场开发部主管Anna Kang为他个人制定的目标是销售两百万套Quake3。我们也同样希望id能够在联机游戏领域树立起一面新的旗帜、开辟新的天地。





初探Quake3

走进id的黑色办公室，你会觉得这儿与相邻的其它游戏公司的办公室相比只不过是一间很一般的办公室。但实际不然，这里是奇迹发生的地方。

id Software，它是第一视角射击游戏的开创者和先行者，此时它又一次走在了前面。就像它的名字中暗示的，“竞技场”看上去就是个只支持多人模式的游戏名称。还在我沉迷于传统的单任务型的游戏时，多人连线模式就已开始吸引我了。以往id游戏的设计思想是首先考虑单任务玩家，然后才考虑多人模式的连线玩家。但这一次，id将他们全部的天才都用于了“死亡竞赛”模式。

感觉

Quake3给人的总体感觉很不错。它的画面不再是像卡通那样的水准了，甚至连分辨率稍低的电影恐怕也不比不过Quake3的表现。其总体风格仍继承以前的Quake系列，每个设计人员都有自己的格调，但他们融合起来得到的是相当好的平衡感。下面是游戏中一些全新的特性：

△损伤报告：如果你开枪并击中目标，会响起声音提示已经击中目标。

△人名提示：当你把准星对准一个人时，他的名字就会出现在你的面板上，这对追击敌人和躲避得分榜上第一名的人很有用。

△跳板：对《半条命》(Half－Life)奖励关中的蹦床感觉如何？它们将出现在Quake3中。一种代替梯子和升降梯的全新升降工具，使得在Christian Antkow's brilliant这样的关卡中空战的地位十分重要。Carmack认为梯子在游戏中太影响游戏节奏。

△武器列表：当你要切换至另外一种武器时，在面板的下半部分会出现一串图标，提示玩家现在都拥有哪些武器。如果某种武器的弹药用完了，玩家仍然可以切换至那种武器，但会出现一个叉子以提示玩家弹药已尽。同时也允许像视窗任务那样循环切换。

△谈话图标：当你正在键入一条信息时，在你的头上会出现一个小的谈话图标，告诉其他玩家你正在打字。在Quake3中你如果正在打字时被打死了那真是活该。

从控制和整个游戏的感觉来说，Quake2中出现的明显问题没有了，游戏变得更加精确细腻。高速跳跃扫射和令人发指的10Hz的输入速率都不复存在了，这使得游戏过程更加可预料和稳定。当你借助跳板飞向空中时，那美妙的感觉不知道要比原来只能短暂的留空要好多少倍，这时你还可以控制在空中的加速度缓慢地下落，并在空中做出很多特技动作。无疑，对于Quake迷来说，空中技巧将是一个全新而又刺激的课题。当然，Quake3的移动稳定性只是相对于它的前作来说的。我们关心的另外一个方面就是火箭跳。在Quake2中火箭跳的高度很难控制，即使用宏方式操作也会得到不同结果。这是个bug，跟你的角色所站的地方有关。这在Quake3中已经纠正了，而且在Quake3中使用火箭跳可以跳得很高。这些改变也许对某些玩家无关紧要，但对于那些经常与人联机对战的玩家来说就减轻了他们的许多痛苦。Quake3保证了这一点。

游戏

以id的说法，角色分为三个等级：轻量级、中间级和重量级。他们拥有不同的防御力和移动速度。中间级的角色对于大多数关卡来说是合适的。在小的关卡里，重量级角色就占便宜了。但现在却很难说哪种角色更好。这其中有很多决定性因素，现在下定论还为时过早。id的想法是尽量让三种角色各有所长，在地图的设计上也努力针对它们达到平衡。

这三个级别在速度、杀伤力和防御力上大约有20%的区别。可见下表：

角色等级	速度	杀伤力	防御力
轻量级	120	90	90
中间级	100	100	100
重量级	80	110	110

注：这些数据只是粗略估计，谨做参考

Quake3的各种武器之间的平衡掌握



得很好。下面是 Quake3 的武器列表：

△机枪(Machine Gun)：它是 id 所有游戏中最强的基本武器。机枪是立刻击中的武器，所以在 ping(编注：互联网技术术语，数值越大表示连接网速越低）高的时候可能不好用。

△超级霰弹枪(Super Shotgun)：id Software 的代表性武器，在所有的关里都可以用。它是 Quake3 中最好的武器之一，最佳应用距离是中近距离。Quake3 中超级霰弹枪的杀伤力只有 Quake2 中的 80%，但是发射率提高了 50% 。

△掷弹筒 (Grenade Launcher)：Quake3 中它的发射率比 Quake2 提高了 30% 。杀伤力和爆炸范围几乎保持一致，射程比以往要远。据 Carmack 说，在正式版推出时也许还有改变。

△火箭炮 (Rocket Launcher)：Quake3I 中比较好用的武器。火箭的飞行速度是 Quake 中火箭的 75%，比 Quake 2 稍微快了一些，而开火的速度大概在 Quake 和 Quake2 之间。此外，其杀伤力基本保持不变。

△等离子射线枪 (Plasma Gun)：Doom 迷们这下要高兴了。这一在 Doom2 中最流行的武器又回来了，其杀伤力和发射速率和 Doom2 中的等离子枪一样。在 Quake3 中，它还增加了少许新特性——当你松开扳机后再次发射所需要的延迟时间变短了，而且离子闪电飞溅会造成一定损伤。此外，这种武器极其出色的光影效果会令所有玩家都瞠目结舌。

△激光枪 (Lightning Gun)：截止到我整理撰写这些资料时，这种武器还没有制作出来。但这是一种大致与 Quake 中的激光枪基本相同的武器。只有一点不同的是：当它快速扫过一片比较宽阔的区域时，它对于所有敌人的杀伤力是平均的。这将是游戏中最具威力的武器之一。

△火焰投射器 (Flame Thrower)：目前也还没有制作出来。火焰投射器据称是在近距离内用火攻击的武器。它看上去很适合 ping 高的玩家，瞄准好像不那么重要，但杀伤力一定会受影响。

△涡轮射线枪 (Railgun)：我个人比较喜欢的武器之一，Quake3 中唯一的改变是轻微提高了发射速率。此外，当你杀伤敌人时，会留下一个明显的爆炸痕迹。这样你可以更清楚地知道你是否打中了对方。涡轮射线枪同样还可以穿过敌人，你可以接着去串糖葫芦。

△ BFG 10K：Quake3 中的终极武器，在任何一个关卡中它都是所向披靡的，它甚至可以将地面和墙壁烧焦。BFG 的威力让人感觉就像同时挨上 2 至 3 颗火箭弹一样。





上面这个表显示了一些关于武器的信息。它们只是近似值，打星号的数据纯粹是我个人的想法。"射速"就是每秒钟可以发射多少颗弹药。"以前类似武器"一栏是原来的 id 游戏中出现过的与之相像的武器。"效率"一栏是我的主观评价，希望能给玩家作为参考。最后一栏假定每一枪都是正中目标，也是我的主观估计。

每种武器都应该根据不同情况选用，在切换武器的时候会有大概 0.6 秒的延时。id 的工作人员坦率地承认 Quake2 的武器切换是太慢了。这就要求玩家有冷静的头脑，准确地选择武器。各种不同的物品都用不同的颜色标记分开。比如火箭筒的子弹是亮红色，离子枪的子弹是紫色等。这样即使从远处也可轻易分辨出不同的物品。在你自己面板上的武器列表中的武器也有统一的配色方案。

用于增强的物品与以前 id 的游戏也有所不同：

△三倍攻击力：适当削弱了原来的四倍攻击力。持续时间 30 秒钟，在被拾取 1 分钟后重新出现。

△再生：立刻使你的生命值和盔甲值达到 100，然后再慢慢上升至 200.

△隐身：与 Quake 中的"影之环"很相似，并且有很出色的效果，只有在离敌人很近的时候才会被发现。

△喷气包：能使你往任何方向飞行，移动速度会稍慢一些，但不容易被击中。

△个人远程传送装置：将你传送至任意一个"产生点"，对躲避有三倍攻击力的人或快速离开某个不愉快的地方很有用。

△卫生包：治疗用，这个好像不用我多说了.

武器名称	射速	以前类似武器	效率	损伤/秒
Machine Gun	5 发/秒	D2: Chain Gun	60%	25 点 *
Super Shotgun	1.8 发/秒	Q1: Super Shotgun	90%	100 点 *
Grenade Launcher	1 发/秒	Q1: Grenade Launcher	40%	120 点 *
Rocket Launcher	0.8 发/秒	Q1: Rocket Launcher	95%	90 点 *
Plasma Gun	6 发/秒	D2: Plasma Gun	25%	100 点 *
Lightning Gun	8 发/秒 *	Q1: Lightning Bolt *	70% *	135 点 *
Flame Thrower	N/A *	无 *	- -	N/A *
Railgun	0.9 发/秒	Q2: Railgun	70%	100 点 *
BFG 10K	6 发/秒	无	70%	150 点 *

注：* 表示推测的数据



Quake3 中支持物品携带，你可以将个人传送装置或卫生包带在身上，在适当的时候再加以使用。另外一个较大的变化是生命和装甲系统。你最大可以拥有 200 点的生命值和装甲值。但是当这两个值超过 100 后会缓慢回落至 100。装甲只有两种：黄装甲和红装甲。黄装甲有 25 点装甲值，红的有 50 点装甲值。至于装甲到底承担多少损伤度还不清楚，有可能是 50% .

Quake3 的关卡设计是一流的。所有的地图大体上分为三大类。它们是：初学者类、大混战类和速战速决一对一类。也有些地图不属于这三类，最明显的是 Christian Antkow' s brilliant xian_dm2 这一"跳跃型"的关卡。这一关有无数的跳板把你弹向空中，进行惊险刺激的空中大战。Quake3 的地图还有一个显著特色就是地图中含有它们的设计者的相貌。

Quake3 的技术

Quake3 看上去像什么？Quake3 的渲染技术是绝对的漂亮。现在我们可以对《虚幻世界》(Unreal) 说再见了，Quake3 可能是迄今为止最漂亮的 PC 主视角动作游戏，画面质量较之前作有显著的提高。虽然象《半条命》、《原罪》(SiN)、《虚幻世界》都用的是 16bit 或 24bit 的材质，但是图像质量是无法和 Quake3 相提并论的。Carmack 是如此认真地看待着色，游戏中的表现就如同飘浮起来一样，很有立体感。如果你看过他以前撰写的计划，你会比较了解他所用的技术。

也许你会觉得 16bit 和 24bit 的渲染并没有本质的区别，id 的副程序员 Brian Hook 就这个问题做出了明确的回答。他说，你能不能真正在游戏中看出 16bit 色图和 24/32bit 色图的区别，这取决于很多因素——硬件、芯片渲染结构和源图质量等等。如果游戏的源图是 16bit 色的，或者未进行多通道渲染，那么你将很难看出 16bit 和 32bit 的区别。但，如果源图质量是 32bit，并且进行很多的多通道渲染时，16bit 和 32bit 的区别将立杆见影。我现在只能说的是，TNT 和 Voodoo2(只支持 16bit 渲染）在 Quake3 中的图形质量会有令人吃惊的区别，最明显的就是天空，因为天空将经过四通道的硬件渲染。



游戏的画面改变最杰出的一点便是曲线表面的应用，我们从 id 公布的游戏抓图以及 AVI 动画演示中不难看出，大量的曲线表面为 Quake3 的场景营造出空前的生物感，也打破了 Quake Clone 类游戏"方方正正、有棱有角"的弊病。

游戏中你扮演的角色也有改进，人物变得比前作细腻得多，id 在 Quake3 中开创性地使用了真人的皮肤作为材质。而且，曾经在 id 以往作品中出现的角色将在 Quake3 中汇聚一堂。

不错，它确实变得更可爱了，但是游戏是否也因此改变了呢？对我来说，一个好游戏图像质量的提高并不是最重要的。一个痴迷 Quake 的狂热玩家将会告诉你关于游戏操作、武器种类、难度级别等种种信息。那么这些是否都对游戏的难度和可玩性产生影响呢？在这里，我只想举烟雾和镜子的例子。在第一关的第一个地图中，四处笼罩着烟雾。你只能看清十步之内的事物，你可以依稀辨别 15 步之内的另一个游戏者的身影轮廓。游戏变得更引人注目了，就象在做一个猫捉老鼠的游戏一样。你必须避免发出任何声音，以防暴露

你所在的位置。你同样必须不停地移动以防被敌人咬住。游戏中的另一种烟雾效果是在你的脚下笼罩着的低低的烟雾。尽管这种烟雾只是大约在膝盖的高度，但有时它也能涨到腰部，很适合蹲下躲藏。



镜子是游戏中的另一个新增事物。你可以通过镜子发现敌人，却不能正确射击他。从镜子旁走过，看上去就象两个人一样。我认为对镜子的利用是同样很重要的。Carmack 曾谈及了一件趣事，他说："由于镜子，游戏具有了更高的可玩性。当我追赶一个敌人时，却总是感觉我的前面是两个人。因为没法确认哪一个是镜像，我只好用我的机关枪扫射两个，一个是我的镜像，另一个是我身后的敌人——Brian Hook 的镜像。而 Brian Hook 他也正在像我一样对付眼前的两个'敌人'。几秒钟后，我们都发现了那仅仅是镜像，然后不由得开始大笑。"

此外，Quake3 使用了适合互联网游戏的用户端预测技术。此项工程的目的之一就是要使玩家们轻而易举地爬到网上去打 Quake3。Carmack 最近仍在努力此改进游戏的联网问题，他的目标是在最终版推出时能使服务器分配给每位玩家的武器 CPU 主频从 10Mhz 降为 5Mhz，并且承诺将游戏联网速度提升至 Quake2 的一倍。在菜单系统中对于多人模式的选项也有增加。Quake3 内建了独立的鼠标处理程序，有关鼠标的设置不再依赖于外部鼠标驱动程序而可以完全在游戏中进行修改。在 Quake2 中当你不知道 Windows 的鼠标加速是否打开时，可以直接在游戏中对鼠标进行加速。但不同的 PC 设置不一样，这样你就只能在自己的机器上玩，除非两台机器的特性相似。使用内建鼠标驱动程序就可以隔绝外部设置的影响，对于在局域网上进行游戏但经常不能在自己的机器上玩的玩家很有用。

Quake3 将是 id 的第一个同时在三个平台上发布的产品。它将适用于 Linux (x86)、Windows95/98/NT 和 Macintosh。由于前些天推出的 AVI 演示是运行在 Macintosh G3 系统上的，引起了玩家的强烈反应，Carmack 便对 Quake3 将运行在何种硬件以及操作系统上发表了自己的看法。他说："不久后即将推出的 Q3A 测试将运行在 Windows、Mac 以及 Linux 三种平台上。我认为苹果公司做了很多正确的决定，它们已经在很多方面赶上了 Wintel (Windows& Intel)。明年，如果他们保持下去，它们将颇具竞争力。但是，目前由于操作系统的发行原因，我还不能给与它们什么支持。对于苹果新推出的 G3 系统，基本上来说是一个十分卓越的系统，但就作为游戏平台而言，Mac OS 还不能和 Wintel 抗衡。我希望苹果公司能停止引用"Bytemarks"作为测试标准来说明一些性能上的差异，这会使人引起歧义。不要再说什么一台 iMac 会比一台 Pentium Ⅱ400 还要快。就从我个人的所有测试而言，新型 Mac 系统在 CPU 和内存上的性能已经基本达到了最新 Pentium Ⅱ系统的性能，这十分出色，但这并不代表 Intel 的处理器已经变成了垃圾。"

Quake3 的硬件配置

我特意把玩家最头疼也最关心的问题放到最后来谈。到底什么样的机器才能跑得动 Quake3 呢？目前，我们得知的最低系统配置为：Pentium MMX 200/32MB/Voodoo1，这个配置在一些关卡中表现还可以，在另外一些关卡中是根本不能玩的。Quake3 的测试 Demo 版将于 3 月底推出，Carmack 对于硬件配置问题明确的说："基本上，如果你关闭所有的特效以及降低细节处理精度的话，Quake3 的帧数可以达到 Quake2 的 80%-90%，如果你想打开所有特效以及高精度细节处理的话，出去买块赛扬 A 或 Pentium Ⅱ400 吧！"

此外，到底应该使用什么样的 3D 卡才最适合 Quake3 的问题，目前尚无一个明确的定论，我个人并不看好那不能进行 24/32bit 真彩色渲染的 Voodoo3 芯片组。id 目前也尚未宣布他们会支持哪一种 3D 环境音效标准，但不容置疑的是，Quake3 选择支持的 3D 环境音效标准将直接影响到声卡的销量。

对于即将推出的 Pentium Ⅲ CPU，id 会有什么支持呢？众所周知，在 Pentium Ⅲ 处理器中使用了 Intel 最新的 KNI 技术，Carmack 认为除了在速度方面，Pentium Ⅲ 最主要的优势在于对 OpenGL 驱动的优化上。id 已经在源代码上针对 Katmai 进行了优化，它们认为在同主频下 Pentium Ⅲ 会比 Pentium Ⅱ在 Quake3 中提速 25%。

结论是明显的，针对于国内目前的硬件市场，我们做出了一个自己的"推荐配置"——Pentium Ⅱ450(可以通过赛扬 300A 超频获得)/128MB 内存/Riva TNT。

毫无疑问，Quake3 具有惊人的图形效果、精确的控制操作和极富创造性的关卡设计。让我们期待它的到来，1999 年将成为新的 Quake 年！

编辑/游骑兵

再见光荣 KOEI

——访光荣公司海外部部长福井清之助

■文/本刊记者

那天我与丹和石子联机大战 Bomberman，正在狂扔炸弹，一纸传真飘然而至，原来是一篇"光荣重返中国，第三波全力引进"的新闻稿，不禁暗想，这很可能会是将静如止水的国内游戏市场激起一丝波澜的"石子"。只此稍一分神，丹与石子的双料炸弹已然兜头盖下，小编当场"捐躯"。当下罢战，拨通了第三波公司的电话，联系采访事宜

时间：1999 年 1 月 13 上午 11 时 30 分

地点：北京香格里拉大饭店咖啡厅。

对话人：《家用电脑与游戏机》 记者

日本光荣公司海外部长：

福井清之助先生(以下简称福井)

记者：十分感谢福井先生百忙之中接受我的采访，我想我首先应该代表国内的玩家说一句话，那就是"光荣，久违了！"。

福井：谢谢！十分荣幸，希望今后能和贵刊更好地合作。



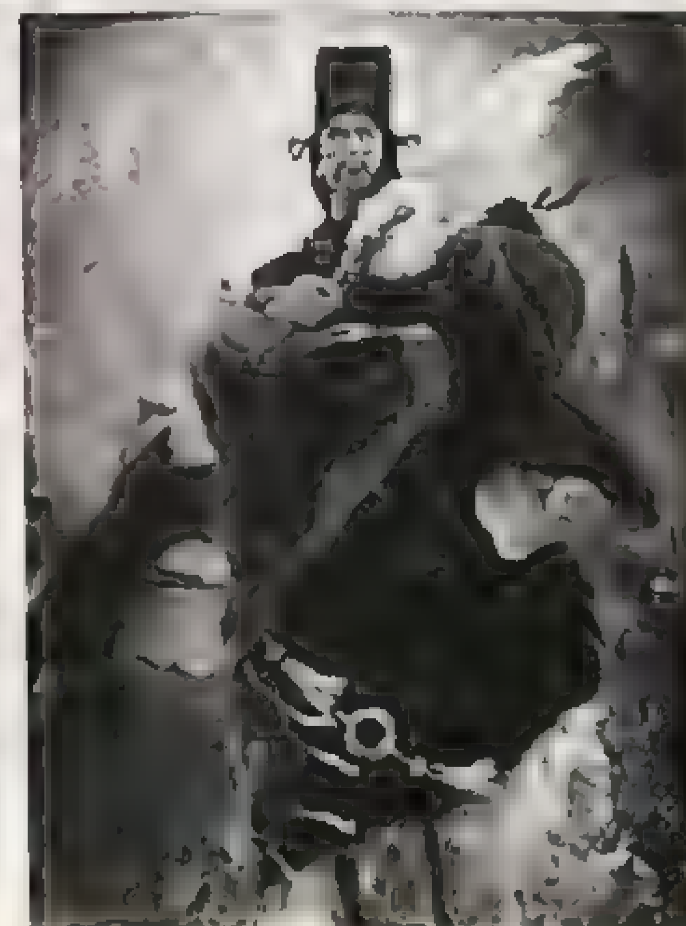
记者：日本光荣公司对国内玩家来说并不陌生，不过似乎主要集中在对产品的了解上，对于光荣公司的历史和现状却知之不多，请您向国内的玩家作一个简要介绍。

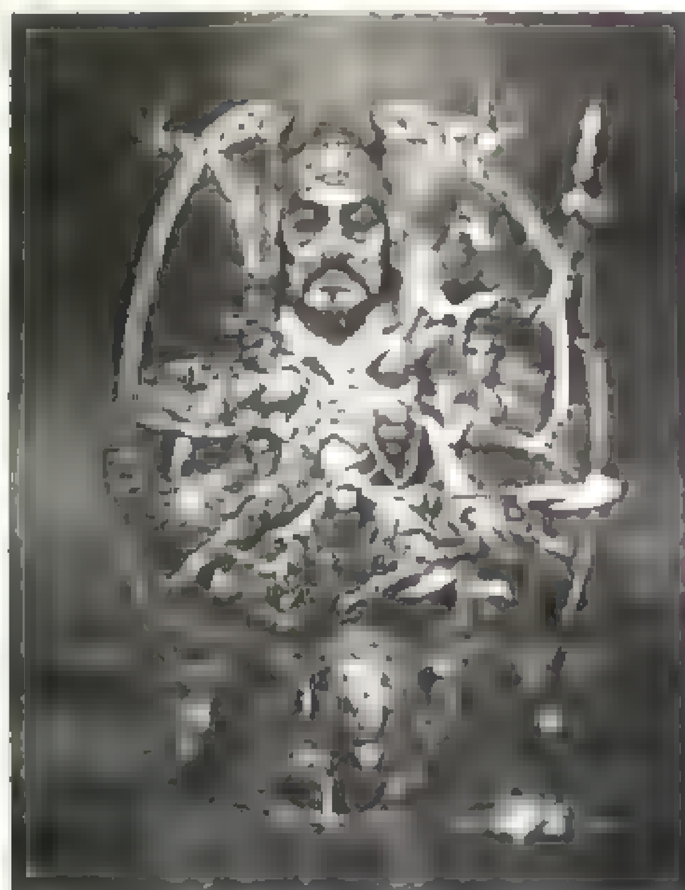
福井：日本光荣公司是 1978 年成立的，五年后推出了《信长之野望》，这款游戏在日本获得了很高的评价。其实在这五年之间，我们曾进行了各种各样的探索，直到这款游戏的推出，我们才开始认识到模拟游戏将是光荣今后的发展方向。在又过了两年之后的 1985 年，光荣公司开始推出《三国志》和《成吉思汗》系列游戏，也就是大家所说的历史三部曲，同样获得了很大的成功。在此之后，我们在游戏领域里不断开拓，随着游戏市场的发展，不仅是在 PC 上，我们在多机种(包括任天堂、SONY 等)上的开发和移植方面也获得了长足的发展。1988 年，我们成立了美国光荣公司，开始在美国直接进行产品销售，在欧洲的市场也几乎同时展开。1991 年在台湾开始与第三波接触并合作，1993 年又与韩国一家游戏公司合作，目前我们的游戏市场还在进一步扩大。光荣公司的优势首先是在历史模拟上，这是我们的强项，多机种、多语言、移植技术也是我们的强项，我们的目标是在世界各国开拓市场。



记者：这么说光荣公司与第三波已经合作很久了？

福井：确实是这样的，并且我们彼此之间已经有了很深的信任关系。









记者：那么此次光荣重返中国，依旧选择第三波作为合作伙伴，双方达成了怎样的协议，各自将扮演什么样的角色，在今后的市场开拓中将有哪些具体策略？

福井：具体来说，在角色分担上，从制作直到中文版的移植汉化工作将全部由光荣公司承担，而在中国通过出版社进行出版、销售以及向玩家进行宣传和游戏售出之后的售后服务则由第三波来承担。我们也曾考虑过直接和中国的出版社联合起来，直接在中国进行销售，但是由于有中国法律的限制，加上光荣公司能够说中国话的人也不多，并且想到老伙伴第三波已经在国内有了分公司，综合这诸多方面的因素，我们认为和第三波联合起来更利于对中国市场的开拓，能更好地和相关媒体（比如贵刊）接触，所以我们选择了第三波作为光荣公司在中国市场的代言人

记者：请您简单介绍一下光荣公司即将在国内推出的游戏产品。

福井：我们首先考虑推出的就是《三国志Ⅳ》和经过改进的《三国志Ⅳ威力加强版》，在此之后，我们将推出《三国志英杰传》、《水浒传》、《风云再起》、《大航海》系列等众多的产品，时机成熟的时候，我们还会推出可以在国际互联网上玩的游戏。

记者：光荣公司特别钟情于历史题材游戏的开发，主要产品的内容几乎全部取材于中日两国的历史文化，也因此深得两国玩家的喜爱，您认为这是缘于两国之间存在一种文化上的共通吗？

福井：我们并不是刚开始就设想好，局限于一定要作这种中日之间文化题材的游戏，我们也进了各种各样的尝试，比如说也做了拿破仑、美国独立战争等题材的游戏，同样在台湾、韩国和日本为大家所接受。也可能是我们日本人血液里渗透了很深的中国文化的影响，这种潜在的结果是大家都很喜爱这种中日文化题材的游戏，所以我们也就在这里继续发展下去了

记者：有人说一种独特的游戏文化已经形成，您是如何看待这种观点的？

福井：确实象你所说的，游戏已经形成了一种独特的文化，而且它是一种复合性的文化，同电影制作有些相似之处。也就是说，游戏制作需要应用到摄影技术、三维图像技术、动画技术、声音文字技术，因此游戏是一种复合性的软体。从发展的方向来说，未来的游戏将更富纪实性和想象性。另外很重要的一点就是游戏在网络上的发展，它使得不同地点的人可以同时进行同一个游戏，这是今后的一个发展方向

记者：应该说，中国的游戏市场目前还处在一种不成熟的阶段，社会各界对由电子（电脑）游戏引发的负面效应颇有微词，您怎样看待这样的情况，对光荣公司在国内市场的发展有没有信心？

福井：光荣公司对在中国市场的发展非常有信心，这是肯定的。当然，在日本也存在同样的问题，上年纪的人对游戏有一种抵触情绪，但我们公司主推的是历史模拟游戏，比如不仅许多喜欢《三国志》（指中国古籍）的人来玩《三国志》（指游戏）这个游戏，也有很多人是通过玩游戏更加喜欢《三国志》（指中国古籍），或者是因为玩《信长之野望》开始主动去了解日本的历史，这样的例子是很多的。有些家长非常高兴，给我们发来感谢函，说孩子终于知道主动地去学习历史了。我们公司的游戏并不象其他公司的游戏那样，有杀人、打斗、暴力等因素，而是具有很高的教育性的特点。

记者：您对中国游戏产业的发展有何见解和建议？



福井：首先，对于生产游戏的厂商来说，不能只做那种模仿别人的游戏，而是要生产出有自己独特特性的产品，使玩家感到耳目一新，这是很重要的一点；对于出版社以及媒体，应不断地进行介绍宣传，指出哪些是长处，哪些是缺陷，使生产厂商可以取长补短。对于那些制作出了好游戏但尚在发展初期的公司，既使他们没有什么知名度，不作什么广告，也要通过这种媒体支持，使玩家对他们有一个更快更好的了解；对于玩家来说，应该坚决不买盗版，这是对厂商的巨大支持。只要厂商、媒体、用户三方面都承担起自己的责任和义务，那么中国的游戏产业就能够不断地发展。

记者：因为众所周知的原因，光荣公司曾经退出过中国市场一段时间，如今重返中国，光荣公司对1996年的"提督"事件有哪些新的认识？

福井：两年前事件出现时，我正好是天津光荣的总经理，虽然不是直接的当事人，但作为总经理，我应是负全责的。当时为了这件事，我也曾直接到中国和媒体界进行了接触，表示反省。当初是由于光荣公司认识不充分造成的，没有对中国职员的想法有一个充分的认识，如果我是直接当事人的话，不会把事情弄到这个地步。游戏虽然已经成为一种独特的文化，但它还是会受到诸多因素的影响，比如一个国家的电影牵扯到另一个国家的事情，和那个国家的政府发生了一些争议，这种情况在游戏业界同样可能发生。对于光荣公司来说，我们会深刻地从"提督"事件中吸取教训。

记者：此次光荣重返中国，您能否代表光荣公司对国内的玩家说几句话？

福井：《三国志》系列游戏在台湾、韩国和美国都得到了很高的评价，获得了诸多奖项，对此我们是非常有自信的。但是这次它回到了自己的故乡，马上就要在中国内地销售，对于能否得到中国玩家的高度评价，我感到非常的紧张和不安；在希望能够得到中国玩家好评的同时我们也希望能够直接听取中国用户的意见，并将把这些意见反映到今后新的游戏中去，这就是我现在的心情。大家会问为什么不快一些推出《三国志Ⅵ》，其实我们是这样考虑的，先把《三国志Ⅳ》这些也不是太老、在世界各国都得到了高度评价、整个游戏的系统相对比较成熟的作品推进中国，能够使更多的玩家更快地理解我们的游戏，更快的上手。当然了，我们会逐渐缩短新游戏推出的时间，对于那些对光荣比较了解的用户，就要请你们稍稍等待一下了，给我们一些时间。

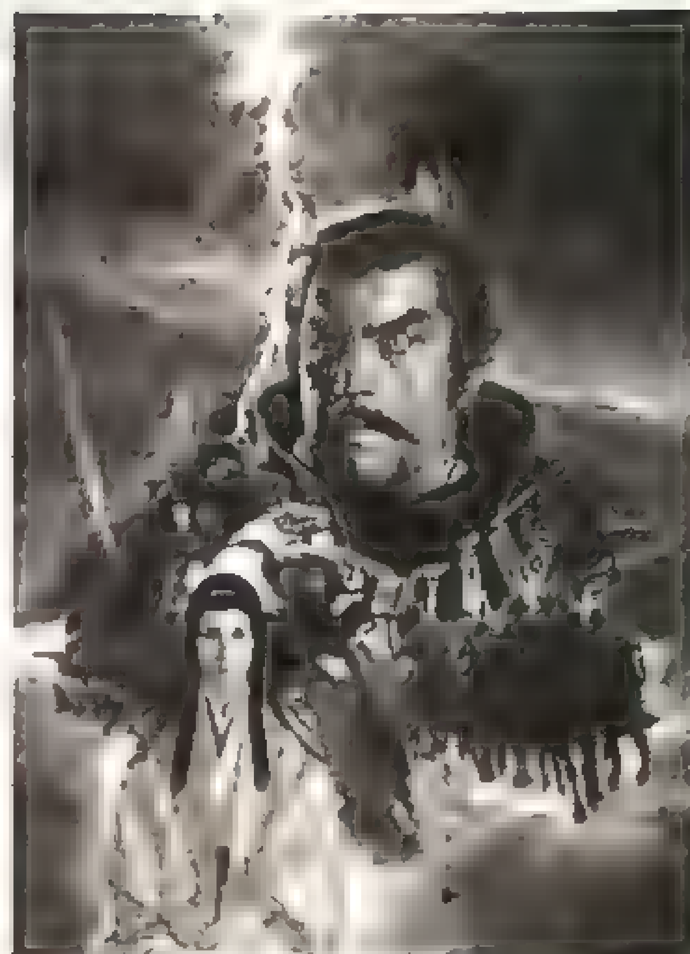
记者：好，再次感谢您接受我的采访。希望光荣公司能够给我们带来更多、更好的游戏产品，为促进中日两国乃至世界各国之间的文化交流作出更大的贡献。我想，这应该是我们共同努力的目标。

福井：谢谢！希望今后有更多的机会合作。

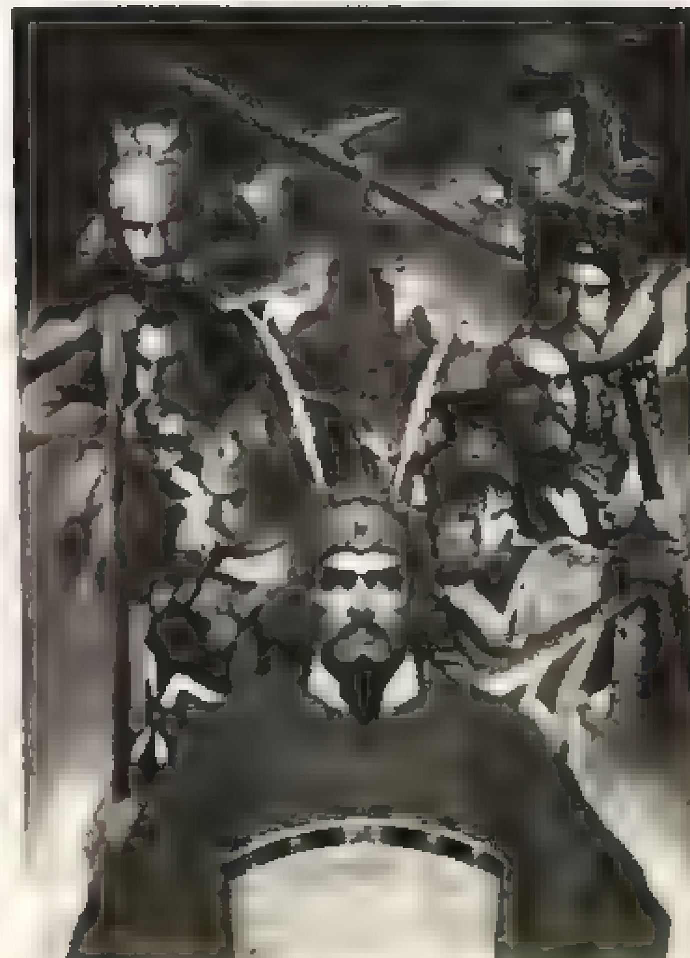
光荣的归来的确有些突然，却又是必然。

在等待采访的那段时间里，记者与第三波的工作人员闲谈，表示"提督"事件是一个不能不问的问题，双方都表示认同。他们说，在"光荣与第三波合作发布会"召开之前，福井先生曾与他们就是否在会上重新检讨此事做过协商，为了营造一个好的开端，以全新面貌将光荣引入中国，他们最终决定低调处理。其实，只要是进行正常的交流与合作，相信国人也不会抱着人家的过失不放。

正如采访中谈到的那样，真地希望光荣公司能够为中日两国乃至世界各国之间的文化交流做出更大的贡献。







玩家沙龙

这里是玩家吐露心声的地方。如果你酷爱一个游戏，三言两语的点评不过瘾；或反感一个游戏，觉得自己的意见很在理，请到沙龙来。如果你玩得头晕目眩，还欲将心事付瑶筝；或近来无暇游戏，却回首夕阳红尽时，请到沙龙来。如果你想与天下玩家切磋，想与游戏厂商探讨，来吧！不求文采飞扬，但求无拘无束。畅所欲言，说者无咎。来稿500字至3000字均可，请写明“玩家沙龙”收。

理想三国

上海　史勇

笔者是道地的电脑游戏迷，有些话已憋了很久，不吐不快，今日借宝地一用，谈谈我个人的看法。

总的来看，游戏题材首推三国和武侠最受欢迎，其中三国典故在中国更是家喻户晓。因为三国歌颂英雄，人们(尤其是我们这群年轻后生)崇爱英雄。所以，三国类的游戏易被接受，也易制作。

说容易又不易，毕竟三国类的游戏出过不少，在国内就不下十来种。其中虽不乏经典，然而总让人觉得缺了点什么(百事可乐？)。一句话，难以超越。所以，三国类游戏也难做。

然而说难也不难，不就是让游戏好玩一点嘛？三国的主题是白手起家到一统天下（宣扬皇权要正统那是几千年前的事情）。而玩家心仪的正是这一主题——如何一统天下，其余的全是皮上之毛。

回顾过去，光荣公司出品的《三国志Ⅳ》是经典之作无可非议，其后的续作以及其他公司的同类产品又都不尽如人意也是不争的事实。除了技术上缺少支持外，问题还在于没有将三国的主题更完美、更真实地表现出来。游戏的快感在于它极大限度地演绎真实。如今的游戏却步入了怪圈：都注重以华丽的声光效果表现所谓的“真实”而游戏的内涵却苍白无力。可看和可玩根本是两码事，本末倒置的结果是配置要求高，而过关时的成就感却几乎没有，游戏的“真实”被曲解了。所以，围绕主题拓展思路和挖掘其内在的潜力并深入下去，才是我们首先应该考虑的。

一、角色/人物

大伙儿是否注意到：三国游戏中尤其是策略类型的，玩家只能扮演君主，偶尔一个“孔明”、“卧龙”也是挂羊头卖狗肉，其实还是刘备；因为你事无巨细样样操心，不是刘备是什么？我不喜欢刘备，他不是英雄，仅仅是魅力值颇高的皇叔；我也同样玩腻了曹操和孙权(别误会)。我认为赵云、吕布、诸葛亮才是游戏中真正的主角，或如果让我扮演周仓之流，又会是何感觉呢？

一统江山是君主的理想，我可能只想体验一介武夫的勇猛无敌，立马横刀无人应战的豪情壮志；体验文弱书生的机智果敢，出谋划策而决胜千里的运筹帷幄。主公要我出征，当捷报频传；主公让我务政，当五谷丰登。干好了加官晋爵，统领精锐部队；办砸了军法处置，信任度大减。若有心，可自定一名新登场人物，官阶很低，必须依靠贡献度逐步往上爬，直至与五虎大将平起平坐。做好自己份内的事外，假若主公决策失误，我可以提案，可以进谏(火烧连营将不复重演?)。又如主公不肯用我到了忍无可忍的地步，那只有逼上梁山——造反了。那时就会出现“蜀主”诸葛亮出祁山与“魏王”司马懿对峙的混乱局面，岂不更有趣?这样可极大提高游戏的耐玩度，但剧情仍然是“三分天下”、“一统中原”。

二、个性/属性

有人认为《三国志Ⅳ》里的人物有个性，笔者认为尚做得不够。比方说：你玩三国游戏(尤其是SLG)会不会出现“关羽走麦城”、“马谡失街亭”?否。因为你事必躬亲，“他们”不可能出错，要错也错在你自己，怎么会这样呢?而且人物的属性也不应仅仅体现在表面的数字上：关羽的文武双全，刚愎自用；马谡的纸上谈兵，言过其实；张飞的好斗争胜，胆大心细；吕布的有勇无谋，背信弃义……都应在实际行动有所表现。另外，“将在外，君令有所不受”。计划得再好，完成效果只能依靠人物的隐含属性，从而在游戏中体现出知人善任的重要性。否则，人和人只是名字不同而已了。

三、战略/战术

战略思想是大局观的反映，战术策略则是随机应变能力的体现。但是若游戏制作成“采矿——造兵”之类的即时战略，我看只有人海战术可用，更别谈什么外交策略了。三国故事中用计是重头戏，用什么计，如何用，对现代军事都具有广泛的借鉴价值。然而目前的三国游戏简直乱套，《三国志Ⅴ》居然出现妖术、幻术，让人匪夷所思；《三国群英传》更绝……唉，不提也罢。笔者认为虽然是游戏，计谋的形式也该现实一点，讲究一点逻辑性，拜托今后别再出现“炎龙无双”之类的笑话了。

电脑游戏是一门艺术，未来发展的方向必然是教育，而三国正是极具历史教育意义的游戏题材。所以，如何制作一款既好玩又娱教结合的游戏，确实需要集思广益。期待这些想法能对国产游戏的开发有点帮助

编辑人语

三国题材的游戏真是太多了，其中以策略类为最，代表作有《霸王的大陆》、《三国演义》、《三国志Ⅳ》、《三国群英杰传》、《赤壁》等。三国的魅力一在谋略，二在英雄。强调谋略、以历史真实为背景的封闭式设计，一些经典游戏已经达到了相当高度，今后想在同一类型上有大的突破是很难的。而以英雄人物为重虚化史实的开放式设计，应该说思路可以很开阔，比如按《金庸群侠》的路子做个《三国群英》(耳熟^_^)，但易被人诟病曰歪曲历史(好可怕)。

今年国内仍将出现一定数量的三国游戏。在厂商将多种类型混合并借鉴其他游戏的基础上，至少会有一两部能让我们愿意去重温三国吧！

我最恨谁

江苏铜山　石头

也许各位玩家心里有和我一样的“火气”吧！你知道我这辈子最恨谁？

微软？我不恨，也许不喜欢，但至少不恨。虽然他一而再、再而三的往外扔“窗户”，但我有一扇就已足够用了，起码可以挡个三年五载的风。不过，微软在我们华人中卖的“窗户”好象是贵了点，他们认为我们很有钱吗?或是对我们市场上出现的太多D版的制裁？难道他们不清楚他们卖的愈贵，D版就愈火吗？其实，凡是出品软件的公司，我好象都不太讨厌，因为我们有“路”，说白了，就是市面上有D版光盘。任你再好玩的游戏，我都可以很便宜地搞到手，任你再不好玩的游戏，就算扔掉了我也不心痛。这并不表示我提倡D版，只因为我也没有办法，总不能再让我吃一个月“窝窝头”，只为了去买一部正版的《仙剑》吧！大家都明白，我们一次性投资上万元买回来一台机器，但已经没有了那许多应用在正版光盘上的MONEY。一部游戏动辄上百元，可恨这许多的游戏公司每个月推出这许多好玩的游戏……

Intel？我有点恨，也许不是恨，但至少不喜欢。这家最有“钱”的电脑公司，三翻五次地拿锤子砸我的心，因为他太有“权”。从486到奔腾Ⅱ，这仅仅几年的时间，就已经让广大的电脑玩家们付出了太大的代价。我记得PⅡ刚出山的时候，我拥有了那台梦寐以求的机器。那时候，我那台PⅡ233可真称的上是“宝贝”，各种软件包括当时最流行的游戏都照吃不误；可这不到一年的时间，PⅡ300已经成了主流，你总不能让我扔了它去换台PⅢ吧？这段时间关于Intel的消息也看了不少，据说Intel准备推出800Hz以上的处理器，天！我可怜的新主板哪，它那550Hz的大嘴恐怕也吞不下这块肥肉，难道让我……唉，管它是400还是800，反正我是永远也追不上Intel，但我现在真的是连尾随的力量也没有了，因为我还只是个学生。

也许我该恨的是各3D加速芯片的制造厂商了，尤其是3Dfx和nVIDIA。我只记得3D大战中交锋最激烈的恐怕就是这两位仁兄了，到现在我想升级显卡的时候，可能也分不清是选Riva TNT呢？还是Voodoo2，也许Voodoo2真的有点稍逊吧，3Dfx不死心地推出了Voodoo3，偏偏这个时候Intel和S3他们也来凑什么热闹。虽然i740和Savage的效果实在不敢恭维，但低廉的价格也还挺合我的胃口。因为Riva TNT和Voodoo3我还买不起呀，所以就计划着先买一块i740或Savage，日后再加一块Voodoo什么的。可这个时候有消息说Voodoo3不再是一块子卡了。唉，如果以后再加3块Voodoo3，那我的i740怎么办，留之无用，弃之可惜。不过，我也挺替帝盟、华硕他们可惜的，Voodoo3他们大概是摸不着了吧，如果由3Dfx一家独霸的话，那价格，嘿嘿……所以我还是加块Voodoo2吧。其实，话又说回来了，在Voodoo2“横行”的今天，我却连块Voodoo也没有，这Voodoo3什么的有点白日做梦的味道了。也许我的选择没有错，用i740或Savage以后加Voodoo2挺合适我的，但谁又能保证明年的此时不会出现几倍于Voodoo3的芯片呢？唉。

可恨的这些游戏厂商们整日在Intel和3Dfx的屁股后头转，只怕以后出现的游戏只有看着好玩着孬的了。记得那部叫什么雄鹰的游戏，要用PⅡ450的机器加一块Voodoo2，还要128M的内存，这还只是基本配置呢！难怪我的一位朋友说，这样的游戏D版都卖不动。好在像这样的游戏现在还少得很，要不我找谁诉苦去。有时候，我也挺纳闷，按有些游戏告知的基本配置玩起来简直像……譬如那个《BLOOD Ⅱ》的DEMO，用我的PⅡ233加i740都感觉有点吃力，可能是那32M的内存挂不住了吧，不过这已经是超标的呀。本来挺好玩的游戏也在等待中变得不好玩了，看来，拥有一块好的3D加速卡是，是……唉，是我的梦想吧！

还有那硬盘、声卡等等，这些硬家伙真让我为难。每次看到报刊上的广告报价，那低廉的价格和高档的配置都让我感到手痒痒。那样的配置玩起游戏来肯定过瘾，但又能怎么办呢?难道让我把现在的电脑扔了换新的？即使那样，谁又能保证几个月后这些新家伙不会被淘汰？这尤为可恨的电脑啊……现在我才明白，原来我最恨的竟是这电脑。但我又离不开它，因为，它也是我的最爱。

编辑人语

玩家最大的牢骚就是游戏不酷机器不速，石头全在这里发了；还有正版盗版玩家何从，业界商战玩家何辜……他到底想说什么呢？其实这该是沙龙的特点吧，可以就某一个专题深入，也可以诉诉玩家的苦。其实他还苦么？想想我那台去年还在卷首中美滋滋向大家报喜的MMX200，唉……

本栏编辑/阿威

COMPUTER & GAME 特别企划

向所有热心助人的玩友致敬!

[illegible]会诊



取药处

1.《国王密使Ⅶ永恒的面具》(PC)

问:在第一个村庄,为了消灭一个黑影妖怪,那位教堂前的魔法师要"我"找三件东西,"我"已找到其中的"蜡烛"和"火把灰",小弟费了九牛二虎之力也找不到"the ring of dead hero",望各英雄助小弟一臂之力。

答:你已经拿到圣地之火(蜡烛)和火把灰,你的经验应当达到五点。和魔法师交谈之后可去金匠家。用斧头(你不会告诉俺你连斧头还没找到吧)劈开大门,拿走 Spell of Might 和药品,出门沿后面的小路一直走,在东面岔路干掉影子怪物,继续寻找陵墓 of King James。杀死手持弓箭的怪物后可见到国王并交谈。他会指点你去找 Dimension of Death and Urn。用斧头劈开大门进入地下室见到一具棺材,推动盖子见到一具尸体。哇,那旁边是什么(快揉揉你的小眼睛)? (Lu Keping <kplu@ public. glptt. gx. cn>)

2.《异尘余生 2(Fallout2)》(PC)

问:San Francisco 与 New California 之间的旧军事基地如何进入?

答:先拣起基地大院中下方的一根铁棍,插在门前的矿车上。然后去上方小屋的筐里拿个炸弹,将炸弹绑在铁棍顶端,然后推动矿车……其实这类谜题注意两点便可轻松拿下,第一,用鼠标点关键物(如矿车)后松手看左下的提示;第二,如无特殊提示,在较大的机关附近定有足够的工具和材料来破解,仔细找大胆想就可以了。

问:进入 Enclave 老巢后,Arroyo 长老令我去关掉能源总控。上到 3 楼,有人说可胁迫一工作人员关掉,但无法通过对话完成任务。请问是否有其它方法,另外怎样打开那里的几扇炸不动撬不开的门呢?

答:3 楼?是有一个九宫格的那层?每台控制器控制一部分门的开关,算是个谜题吧。若是有美国总统的那层,有一个大门是在逃生时使用的。在那层可以见到 Dr. Curling,交谈能力高时,可以让他把 FEV 病毒放入基地的空调中,警报响起后进入底层可以用炸弹炸毁反应堆的控制器(那几扇炸不动撬不开的门也就开了),以后就准备与最终 BOSS 交战吧。要是不与 Dr. Curling 交谈,可下到底层威胁 Tom Murray 让他关闭反应炉,使炉心超温,可以 EXP+12500 点!

问:在 Toxic Cave 中我已修好发电机,但对面的门怎样打开? Vic 在一次战斗中被击倒后就开始攻击我,这是为何,如何解决?

答:拿上在 KLAMATH 中一架坠毁的直升机旁的黄色卡片和在 NEW RENO 的秘密地下兵工厂中找到的电子开锁器才行。用电子开锁器才打得开电梯的门,不过要记得一下去就按 A 键,不然的话要硬接 3 发火箭弹的^_^。

关于战友倒戈没有什么可说的,装个 PATCH 吧。记得我装补丁前有次枪击误中 Sulik,他回身照我脑袋就一铁锤,头不疼心疼啊!注意安装补丁后过去的存档无效。

(北京 周楷,杨萍 <yang_ping@ 263. net>)

3.《战国美少女——斩断云空》(PC)

问:第 20 话"樱华之录",在有冈城中该如何通过?

答:来到有冈城旁被两个关卡包围。进入右边的关卡会遇到吹雪。在此应注意:当你一进入关卡时,若是在吹雪所阻挡的门的上方,出去时虽然还是能进入关卡中,但千万不要进有冈城。一定要在右边关卡来回进出,直到能与吹雪讲话后才会发生事件。如没有这个事件发生进了有冈城也没有用。进入有冈城后向上进城侧,向左走到底再向上不断地走,到要向下时向下到底,再向右走到底后向上到底,到要向下时向下走到底,然后再向左边房间走,在最深处见到一只九尾狐狸(此前若遇到地板会动,不要靠近。另外有冈城中敌人全为妖怪系,需装备妖刀类武器),收服最后出现的鬼火即可过关。 (北京 JVC)

4.《黑暗都市(Night Long)》(PC)

问:游戏中需要进酒吧调查,但门口那个有一只玻璃眼的悍夫说必须要会员卡。酒吧边上的小酒馆老板倒有一个,他让我找一瓶 85 年产的酒。我肯定那酒在地下室,可老板的 WIFE 呆在那儿就是不走,我试尽方法也进不去,还望各路高手赐教,万谢!

答:打发个女人还不简单?还好意思叫大猫:)……老妇人不走,你还赖在人家的地下室干哈呀?返回到小巷(酒店左边),拿出铁棒,撬起井盖,下到里面(别嫌脏)。捡起一只死耗子(你,你干吗?别吃啊)再沿原路返回小巷,进入酒窖,把死耗子和旱冰鞋(在上一关那流浪汉手上,10 块大洋)绑在一起,下边就不用我讲了吧?

(Lu Keping <kplu@ public. glptt. gx. cn>)

5.《轩辕剑外传·枫之舞》(PC)

问:在魏国都城救纹锦一役中,怎样打败会分身术的宫廷刺客?

答:首先在进入王宫后花园的秘道里多多升级,多使用"炼妖壶",至少炼出两只狮子,最好炼出"龙鬼"、"神龟"等 8 级以上妖怪。在打分身刺客时不要使用必杀技(攻击无效),先放出两只妖怪,然后注意摸清刺客的分身规律并在战斗中给大师兄补血。按以上方法十数合灭敌不难,祝好运! (北京 王熙成)

6.《半条命》(PC)

问:在一特种兵基地,四面环山,避开门口 4 排炸弹进入控制器,令火箭发射后不知如何继续,求救。

答:令火箭发射后,顺原路返回(小心那 4 排炸弹),出了火箭发射井,门左边原来关着的大铁门已经打开了。由此可进入新的一关:"Apprehension"。 (上海 徐恩)

7.《死亡地带》(PC)

问:在底特律总部,将铁棒放在红色光栅上却通不过,请问如何做?

答:铁棒放上后要用意念的力量转动一下才行。将光标移到铁棒上,看到一只冒闪电的手,按动鼠标即可。

(上海 王青元)

8.《皇帝的宝藏》(MD 中文版)

问:如何找到雷神剑?蓝色缎带有什么用?

答:从巴拉镇向西进入山洞,从左洞找到钥匙。然后向右到达洞的尽头可救出第 2 批村民。此时回到左洞可见隧道露出,先不进入,出洞后回巴拉镇,即可在小镇的井中得到雷神剑。蓝色缎带装备后对水系魔法防御加 10%。

(北京 曹立冬,sunshinemax@ hotmail. com)

候诊室

1.《模拟城市 3000》(PC)

○中如何建跨海大桥,在《模拟城市 2000》中只要在海边建路就可出现"桥"的选单,在《模拟城市 3000》中怎么没有?

bear <xiaodong@ pub. shantou. gd. cn> .

2.《古墓丽影Ⅲ》(PC)

○London 这一关中爱尔德伍奇中,如何取得所罗门钥匙?我已经到了两个按钮旁进入了房间,抓住了上面但中间有一块地板掉了下来无法过去,请问怎么过去取得钥匙?谢谢! <zxhzxh@ 990. net>

3.《异尘余生 2》(PC)

○DEN 中的 DEREK 拿着书跑哪里去了?我连鬼都见了(ANNA)也没找到他,希望知道的指条明路,多谢。

(北京 周楷)

4.《魔法门Ⅵ天堂之令》(PC)

○在下乃是一魔法门中人,已在游戏中沉迷多时,队伍成员均已达到 45 级,但对于克里格斯城堡的牛头怪仍无能为力,不知该如何是好,请指点。 (浙江温州 孙苏麒)

○请问精确神庙的具体位置?据说在自由天堂东侧,但转遍整张地图也找不到。有个任务是在自由天堂东边小岛救人,可自由天堂东边哪有岛啊? (福建厦门 林宏达)

5.《江南才子——唐伯虎》(PC)

○要打败火焰山的赤炼子需习得玄冰掌,怎样学到?救谢员外女儿需要的"解情酒"怎样得到?万兽山上封住聋哑儿姐姐的十字架锁怎样才能打开?仿金术的 3 件宝物怎样找齐?客栈醉鬼要的"三步锁喉酒"在哪里找到?望诸位大侠救我! (北京 PUPPY)

6.《大唐诗录》(PC)

○凤凰台的谜题何解?怎样对出字的正确位置?请指教。

(哈尔滨 杨滨)

7.《文明 Ⅱ》(PC)

○游戏中期人民不断暴动,我造了 TEMPLE 也不大管用,有没有别的办法?部队在城外驻扎时,城市菜单部队图标下有红盾,还会引起暴动,这是怎么回事? (北京 张哲)

8.《银翼杀手》(PC)

○在基因大道发生了爆炸事件,并在楼上和街对面的绿色房子中按攻略发展了剧情,同红衣人对话后,却无法进入攻略上写的小巷及废弃的影剧院,请问这是为什么?

(重庆 邱阳,曾道颖)

9.《Silent Hill》(PS)

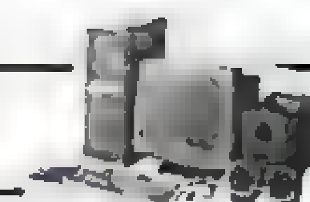
○学校里有 3 个谜题,我在第 2 个谜题上被难住了(12:00)。在钢琴室有 1 架钢琴,但是不知如何 check it,墙上和 1 楼有提示,但是我看过以后依然没有办法,急需帮助!

(wht33@ 163. net)

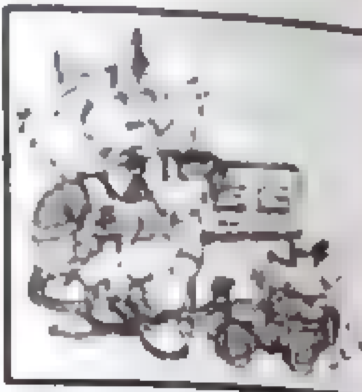
10.《浪漫传说 3》(SFC)

○如何从森林进入"火术要塞"(具体线路)?

(江苏苏州 陈科)



捷径加油站



武汉市张煜鹏：您好！本人最近遇到一些电脑方面的问题恳请您帮助 我的电脑配置如下：Win98/DirectX6.0/P2-233MMX/AUSU-P2L97-ACPI/LG64SDRAM/AUSU-V3000TV4MB/驱动程序 AUSU 2.06/SB16/SAMSUN500B+。这样的配置竟然玩《摩托英豪 2》正式版时，采用 D3D 硬加速效果非常差，车轮是花的，显示也慢；不用 D3D 加速时画面正常但显示却更慢了，玩测试版却效果非常好。更可气的是这台机子和别人的 P166MMX/TX97-E/DX600(2MB)的机子，同样的《摩托 2》正式版，效果一样。我的机子用《摩托英豪 2》的检测信息说它支持 D3D，显示 35.7+3.94，而 P166MMX 显示 1.6+1.95，不知是何缘故？补充一点我的机子绝对正品。后来用 P2-300A CE 跳频到 450MHz/BX/小影霸 TNT-16MB 玩时，效果非常好。它的显示信息是 43.5+15.94，它和我的机子玩《TOMB3》时效果却差别不大，请您帮忙解答一下。最近和别人联机玩《红警 95》时总是输，原因是快捷键没掌握，请您帮助我出这口气，请告诉我一下它们的用法吧！最好能有好的秘技来让我战胜他们。您的义举，我将不甚感激！急盼回复！！！

Chance：虽然同是 3D 游戏，《古墓丽影 3》对硬件的要求没有《摩托英豪 2》高，后者不但要求有好的画质，还要求较高的画面刷新速度。其实您的问题症结所在很明显：硬件配置不够高，特别是 3D 加速卡不行，V3000 是 Riva 128 的芯片，只有 4MB 显存太少了。关于《红警 95》的快捷键，在光盘的 readme.txt 文件中介绍得很详细；秘技方面，单人游戏有些修改器，多人联线没有什么特别好的“秘技”，而且您不觉得联线游戏用秘技太那个了吗？至于技巧方面，我实在不敢给您乱指点，编辑部联线《红警》，与盟友并肩作战，一向是友军进攻我骚扰，友军后退我垫背。一菜如斯，安敢妄言。虽然不能多帮您，不过反正您对小编是“不甚感激”，我也就“不甚惭愧”了：)。

龙海鹏：众位小编好，我想问几个问题：1、PC 版《生物危机 2》出了没有?2、我想买一块 PCI 声卡，我只有 500 元，现在市场上有两款声卡我比较中意，一是启亨的“呛红辣椒 64”(A3DPRO)，另一是 Diamond 的 Sonic Impact S90，不知这两那款好？请 Chance 帮忙选择一下，谢谢！

Chance：1、PC 版《生物危机 2》还没有出（截止 1999 年 2 月初），但已经有可玩的 DEMO(约 70MB)，在《家用电脑与游戏机》配套光盘(下)可以找到。2、启亨的“呛红辣椒 64”(A3DPRO)在软件安装方面作得非常好，全部的简体中文“一点通”驱动介面，如果您是“懒人”，它的设定很体贴；S90 主芯片为 Aureal8820，支持 16bit/48KHz 立体声音频采样/回放，信噪比大于 90dB，硬件支持 DS3D 和 A3D 1.0，硬波表支持 64 复音，支持 DLS 标准。两者在北京的售价均为 420 元左右。如果您要我选，我会买 S90，不为什么，个人对 Diamond 产品印象不错而已。

武汉柳威：尊敬的编辑，您好！我有几个关于中凌 Voodoo 的问题向您请教：1、中凌在大陆是否有代理？2、中凌 Voodoo 有几种包装(市场上可见的)？3、本地有一种小盒装的 Voodoo，与大黑盒装的中凌不同之处在于是绿板，且不带游戏光盘，但其安装盘与说明书，以及卡的构造一模一样，商家称为“万彩(中凌)”，说是中凌在大陆设厂做的，质量相同，不知是真是假。4、请告知中凌的 E-Mail 地址。以上问题关系到消费者的合法权益，希望能速解答，先在此多谢了！

Chance：1、中凌在大陆有代理，好象不止一家，我只知道“恒进电子”是其中之一，北京办事处电话 010-62646806。2、标有“中凌”字样的 Voodoo 我只在市场上见过一种包装(见 98 年 11 月号/P72)。3、关于“万彩”了解不多，但据说是中凌的 OEM 供货。不少玩家反映中凌的 Voodoo 头几批质量很好(价格在 1300 元时)，后来由于种种原因，价格下来了(400 元-500 元)，可质量也下来了。所以如果可能，不妨从朋友手里买当初 1300 元时的二手货（以上系个人看法，仅供参考）。4、中凌的网址：www.atrend.com，到那里再找邮件地址吧（作个心理准备，速度非常慢）。

yechao@371.net：各位前辈，大家好。我在玩《上帝也疯狂 3》时发现不能用 Voodoo 卡，只要一开始游戏就跳回到 Win95 界面，不知这是为什么？谢谢！

Chance：估计是驱动程序问题。《上帝也疯狂 3》要求 3D 加速卡的驱动完全同 DirectX 6.0 兼容，否则无法正确运行。我自己曾碰到过这问题，当时网上还没有给 Voodoo 用的 DX6 驱动，只好干脆换用 Voodoo2 解决了（它有 DX6的驱动程序）。您可以到 3Dfx 公司的主页去看看，现在也许会有新驱动了

xuyang@public1.tpt.tj.cn：大侠，小可近日不惜重金搞得《极品飞车 3》，不幸的是选完车和赛道后刚准备玩，机器开始读盘，硬盘响过就没动静了。电脑配置：P133/48MB/Voodoo/Win98/DX6。

Chance：查查病毒吧，挺象 CIH 发作时的现象。



软硬耳边风

1、*CPU*：不知全国情况怎样，北京中关村春节这阵子可是热闹非凡。新到一批原包 PⅡ/333MHz(不是赛扬)，编号尾码 SL2WY，产地是爱尔兰，倍频锁定在 5×，售价仅 1850 元(当初可超频 450MHz 的散包极品 PⅡ266MHz 售价 2300 元)。这宝贝可以稳定超频到 500MHz(100MHz×5)。杂志社的小编游骑兵和 Chance 每人买了一块。用《3D WinMark 99》设定为循环测试，整整跑了 24 小时，一切正常。更可贵的是发热量小，一昼夜测试结束后，CPU 刚刚有些温而已。

2、***显示器***：最近美格显示器降价。15 寸(可视范围 13.9 寸)/点距 0.25 毫米，最高分辨率 1280×1024 象素/800×600 象素，最高刷新率 100Hz/单键飞梭控制/Sony 特丽珑显管的 XJ-500T 已经跌到 2250 元。虽然还是比一般 15 寸彩显贵，可图象表现太棒了，同菲利普 105A 和三星 500B 不可同日而语。新装机的朋友可别对不起自己的眼睛。

3、*Voodoo2*：这东西最近价格看跌，估计是由于受到了 Riva TNT 和 Banshee 的挤兑。耕宇的大龙 3000/12MB 版，带散热片，无捆绑游戏的 Voodoo2 已经降到了 950 元，便宜呀！

4、***硬盘***：这段文可能只对北京朋友有用，其他地方的读者抱歉了。中关村到了一批 IBM 的 6.5G 硬盘，5400 转/分钟。别的倒没啥出奇，就是特别安静，要不是硬盘灯亮着，Chance 好几次以为它不转呢。价格很公道—1540 元。

5、***主板***：在国内有不少用户的华硕 ASUS P2B 主板最近推出了新板线布局的 1.1 版。显著改善之处在于超频性能相当好，由于新增了一个跳线管脚，现在可以支持到 154MHz×8.0 的设定。另外网上已经有了 P2B 的 1007版 BIOS，对 USB 设备的管理有所改善，减少了外接 USB 设备时死机的概率。

6、***显卡***：风闻已久的 Trident Blade 3D 9880 在市场就是见不到货，对 Trident 品牌情有独钟的朋友只好接着等了。S3 Savage 3D 还没过气儿，就有传闻说 S3 正在研发下代产品 Savage 4/GT/LT。两种版本分别对应 8MB 和 16MB 显存，对材质压缩技术又有改进，看来今年的显卡市场还要接着热闹。可这还让不让人升级呀？！

Trident Blade 3D 9880 显卡

7、***驱动升级***：微软的 Direct X 6.1 已经正式推出。小编现在手头有各语言版本通用的 DX61Core.EXE、英文版的 DX61Eng.EXE 和简体中文的 DX61Chn.EXE。6.1 修正了 6.0 版的 BUG，但感觉不明显。Chance 在《WinBench》上作测试，除新支持 3D Now™ 外，安装 DX6.1 在运行 3D 游戏时可以比 DX5.2 提高 5% 的效能。唉，毛毛雨啦！

8、***黑客病毒***：最近有“爱护”小编游骑兵和 Chance 的不知名读者给我们两人的电子信箱各发了一封无内容信。随信有一附件 FAN.EXE。运行后在 Win98 目录下生成一个无任何图标的文件 NOTE.EXE。该文件在 win.ini 中添加“Load=NOTE.EXE”一行，每次随系统启动而加载。《KILL98》(认证版)需 4.16 以上可以查出此病毒，名为“note.exe”，性质为“感染 EXE、COM 和系统文件，属恶意破坏病毒”。McAfee 4.0 需 4010 版以上的数据包可以查出此毒，命名为“网络窥视者”(URL Snooper)。感染后，如果您联有因特网，它会自动上传或下载垃圾数据。《VRV》23 版、《瑞星》9.05 版、《AV95》2.6 版和《KV300》X++版均查不出此毒(抱歉，《行天 98》来不及试了)。提醒读者朋友，投稿时千万别把压缩包打成 EXE 文件，Chance 现在看到附件是 EXE 的信立刻就删。

软硬耳边风，左耳进，右耳通；如有巧合，纯属雷同。

本栏编辑/Chance

MP3 之全线出击！

■文/飞翔鸟·周晓阳

如果说 MP3 是世界上最受欢迎的声音格式，相信没人反对，关于 MP3 的一切都成了媒体炒做的话题(编者：唉，我也不能免俗)。在互联网和 D 盘市场上，MP3 也成了热门货。为什么 MP3 有如此巨大的魅力?我想无非有三条原因：

首先，当然要归功于它超值的压缩比率。MP3 是 MPEG Layer 3 的缩写。当然还有 Layer 1 和 Layer 2，都是 MPEG (运动图象专家组)制定的压缩比率。它们对声音的采样率不同，因而压缩比也不同，MP3 最高。它可以把长达 1 分钟的采样率为 44.1KHz×16bit(44.1 KHz 表示采样频率，因为声音是波状的，所以采取的频率越高就越贴近真实声音）立体声压缩为不到 1MB，而同类的 Wave 文件则需要 10MB 的空间！MP3 压缩实际上对声音是有损失的，但由于人耳无法察觉到这些变化，所以 MP3 采用 44.1 KHz 采样时的声音可以被称为是 CD 音质。同样一张 CD 盘，使用 MP3 格式可以以 1：12 的压缩比拥有十几张音乐 CD 的容量，对于我等穷人岂不是美事，MP3 实在太好了！

其次，MP3 广为流行是因为它的自由流动性。说互联网是个大宝藏一点不过分，无论是导师留的论文题目（嘿嘿，我的论文多是网上资料，没上网的同学吃亏了吧），还是导购、旅游都可以在互联网上找到(当然，这是一个很费力的过程：<)。网上的 MP3 资源很多，中文的英文的让你 Down 个够。前些日我热衷于 Down 游戏的 Demo 和 Neogeo 模拟器 ROM，常常是 50 MB、60MB 也不在话下，现在更感到 4、5MB 的 MP3 歌曲"小巧玲珑"(仅代表个人观点)。当然，也有不喜欢 MP3 的一那些唱片公司。他们认为 MP3 是盗版行为，但本人一向认为一切资源都应共享，况且现在也还没有一条法律说 MP3 是违法的。这些唱片公司也无能为力，你不做，别人做，与其消极对待 MP3，不如主动在自己公司主页上提供尝鲜下载，对于歌曲的销售可能反而是好事，况且 MP3 硬件播放器也出现了，不知道对于今后会不会有深远的意义。

最后一点，MP3 的周边软件数量之多是任何其他格式的音频文件不能比的。MP3 不仅好听而且好玩，10 余种造型各异、形形色色的播放软件都有自己的无数新装 (SKIN) 和插件(PLUG－IN)，在这里可以找到许多乐趣。

播 放 器 篇

记得第一次接触 MP3 时，用的是 WinPlay。用现在的眼光看，它的界面简直就是 Ugly！而且是试用版本，一首歌曲只能听 30 秒就会出现注册提示来烦你，但当时不知我是不是吃了迷魂药，就觉得那个界面特好看，歌也特好听，直到认识了 Winamp……

Winamp—MP3 播放器的霸主



认识 Winamp 不算早，那时它的版本已经是 1.0X 了。一次去朋友家，发现他正听音乐，于是爱装大拿的我，凑上去问："用的什么软件啊？"

"Winmap。"(吾友英文不好，且是个近视眼把 amp 看成了 map)

"什么 map，没听说过。"

来到他的屏幕前一看，我真的吃了一惊：在这么小的一块地方上，竟然有这么精致、玲珑的设计。尤其是我那时还没见过其他播放器上有这样好的均衡器(真土！)，遂立即"烤"了一个回家。那时我在用 P100，运行 Winamp 播放 MP3 极费资源，由于 P100 的运算能力和 ISA 声卡的带宽限制，Winamp 一开，其他程序就别运行了。拉动滚动条或开启别的程序，都会造成声音间断，甚至"系统忙"！不得已，只好又把 Winamp 请出了硬盘，直到骗了些稿费升级……

我在升级，Winamp 也没闲着。"升升不息"的称号对它来说恰如其分，不过它的版本号总在小数点后两位打主意也引起了一些人的非议。的确，从 1.9X 到 2.0X(写稿时 Winamp 的最高版本是 2.09)没有什么质的飞跃，但你拿起 2.0X 和 1.0X 对照，就会发现 Winamp 已经今非昔比。1.0X 时，Winamp 只能播放很少的几种格式（都是些关于 MPEG 的格式)，而现在则是 Wave、MIDI 和 CD 音轨都可以播放；1.0X 的造型在那时虽然也算标新立异，但看久了也烦，从 1.8X 起，Winamp 开始允许用户更换它的皮肤(Skin)，并且有了多种插件，它们或从形式上或从音质上对 Winamp 做了补充。Winamp 这一颇具创意的壮举引起了其他播放软件的纷纷效仿，但要说起来还是 Winamp 的"皮"和插件最多，据说已经有了几千套皮肤，插件没有 100 也有 80 种，这些我会在后面具体介绍。我不否认它的频繁升级有吸引人的"阴谋"，但一次仔细查看 Winamp 升级了 0.01 后的 Readme，发现更新的项目竟有 30 项之多，虽然有些都是我们不常使用到的，但创作人员一丝不苟的编程态度令我感动，它的每次升级都是有道理的，也是高标准的，如果真是为了欺名盗世，我想 6.X 甚至 7.X 也挡不住了，这也是它受欢迎的重要原因之一吧。

Sonique—音迷小子

这个由 N55 制作的 MP3 播放器可说是我最欣赏的一个。虽然它只能播放 MP3 文件，且没有可以替换的 Skin，但它仍是一流的！从造型看，它分三个状态：最小、普通和最大，功能的繁简也有变化。很难说现实生活中是否有这种设备，看起来更象 22 世纪或外星人发明的东东。它的界面完全独立制作，不象许多程序使用 Windows 统一"配件"，从每一点看，只有"精致"二字可以形容。我尤其喜欢它的分析器：红/蓝两条线跳跃旋转，在背景中还留下残像，太美了！虽然小，但混响、均衡器一个不少，PlayList(曲目表）的编辑也很有特色，Sonique 的发音和 Sonic 一样，也让我联想到那个蓝色的小刺猬。目前它的版本是 0.62，716KB，完全免费。



Unreal Player—东瀛来风

Unreal？听着耳熟！是那个 Quake Too 游戏？不！我说的可不是那个名为《魔域幻境》的游戏，它是小日本(303TEK 公司)制作的一款 MP3 播放器。怎么评价它呢？还不错！界面略显呆板，不过我很喜欢那个超大的液晶屏幕，换上模拟星空的背景，还真有些"幻境"的味道。它的功能和 Winamp 差不多，从混响、均衡器到曲目表一应俱全，也可以播放 CD 音轨。值得一提的是它有两项特殊功能：一是可以直接打开 Zip 文件，而无需解压成 MP3；二是它可以把 MP3 直接变成 Wav，很方便哦。Unreal 可以全屏显示，样子类似 Winamp 某个插件，它也有 Skin 和 Plug－in，不过不多，只有到 303TEK 的主页去下载。人称"经济动物"的小日本当然不会让你白用，可以试用 30 天，目前版本是 1.29，662KB。

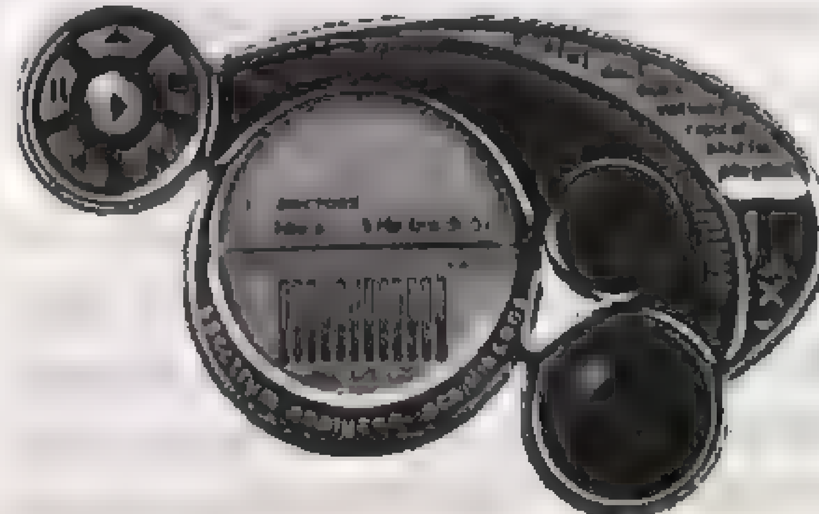


Soritong—韩国烧烤

名字是瞎起的，完全是为了和上面的"东瀛来风"对仗，以后看到 Soritong 可一定不要产生条件反射：)。与其说它是韩国烧烤，倒不如说成是一幅太极图，你看象不象韩国的国旗：内含天罡之数，阴阳之变(扯淡！)；中间的液晶屏上是一幅水墨画，给人一种古香古色的感觉。对于它的操作我感觉不那么好，不规则介面的处理有些欠缺。看到一个地方介绍 Soritong，说它耗费系统资源最低，我觉得恰恰相反，Soritong 是各种播放软件中启动最慢的一个，另外窗口很多，占用的资源应该比较多才对。不管怎么说，它还是一个不错的 MP3 播放器，基本功能都具备了，你如果感兴趣不妨一试，目前版本 99.1.10，877KB，完全免费。

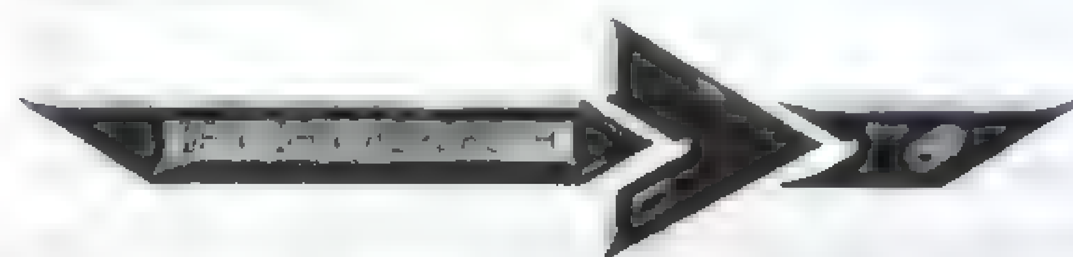
Kjofol—不明飞行物

哈哈，我越来越佩服自己的想象力了，竟然连这种名字也想得出^o^。主要是因为它来去无踪，刷地一下就飞走了，用周星弛的话就是：



"闪得还真快！"。Kjofol 也是比较有特色的 MP3 播放器之一，但颜色过于灰白，看起来不如前几款舒服。它的液晶屏幕分两部分，上面分析器，下面均衡器，最大一个缺点就是功能位置不清楚，不过仔细看还是可以发现。目前版本是 0.42，762KB。

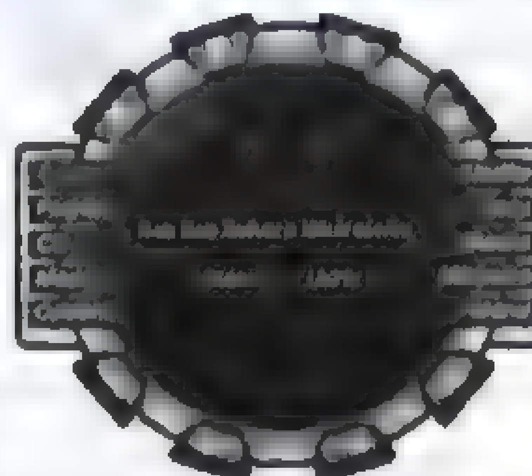
<u>Yamp—前卫设计</u>



Yamp 是一个外形可以和 Winamp 媲美的播放软件，它采用不规则设计，存在名为 .design 的文件中。打开它你会发现，它是靠把一个个坐标点标记出来，配合相应的图片，就有了多边形或镂空造型。Yamp 已经为你准备了几十种造型，每个都奇形怪状。你也可以设计自己的 Yamp，然后"妹儿"给作者，如果好，你的名字也能列入 Yamp 呢！

Yamp 可以打开 Zip 文件，不过整个界面感觉粗糙些。最失败的是在播放第一个 MP3 文件时，会有声音停顿出现，这可能是我声卡的问题，但以前的 ISA 声卡和现在的 PCI 声卡都出现同样的毛病，不能不让人感到遗憾。目前版本 3.2，1.98MB。

<u>Wplay—老当益壮</u>



就是以前那个 WinPlay，介面已经有了天壤之别。但还是那么没出息，一启动就要你注册，我当然是"Try it"。有人喜欢它的界面，我觉得水平一般，首先它使用的图怎么好象 JPEG 格式，非常不清楚，看上去模模糊糊，其次按钮设计也有偷工减料之嫌。除了可以播放 MP3 类的文件外，还可以播放 CD。目前版本 1.70 Beta4，557KB。

<u>其他设备</u>

播放 MP3 的设备还有很多，比如大家熟悉的 Jet－Audio，效果非常不错；Xing－Player 和超级解霸 5 也可以播放 MP3；最可笑的是翻译软件《东方快车》也有播放 MP3 的功能，介面简直就是 Ugly 还要变 y 为 i，然后再加 est，这也算赶时髦吗？另外还有很多名不见经传的小软件，可能你连听都没听说过，它们的功能都很有限，不再一一介绍

制 作 篇

关于 MP3 的制作方法许多媒体有非常详细的文章介绍，我不想在这里班门弄斧，只给大家介绍几个不错的制作软件。

<u>MusicMatch JukeBox:</u> 一款集 MP3 播放和制作于一体的软件，可以直接抓取 CD 音轨为 MP3 文档，速度有不俗的表现，目前版本 2.45，6.3MB。

<u>ZipAudio－Mp3 Creater:</u> 功能和 MusicMatch 类似，但体积要小得多，目前版本 1.202，1700KB。

<u>Mp3Com:</u> 非常易用的 MP3 制作软件。目前版本 0.9f，1.08MB。

<u>MPLifter:</u> 可以在 Wave 和 MP3 间相互转换，界面简单，容易上手。目前版本 0.52，1.1MB。

Skin 篇

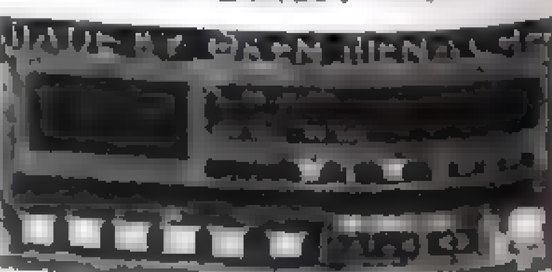
呵呵，终于到了我最想讲的部分。要知道 Skin 可是我最喜欢的收藏之一。前面说过，Winamp 的皮已经有几千套之多，其中精品多多，而且内容涉及许多方面：从游戏到漫画、电影、明星、汽车、美女（表情非常严肃）和仿制真品的播放器，其中不乏经典之作。嗯，我从数千款皮中挑出了 10 套，可谓百里挑一，绝对精品。

不过换皮之前，我要提醒你，一定要 1.8 版以上的 Winamp 才可以用。具体做法是打开 Winamp，按下【Alt】+【S】，调出挑选 Skin 的窗口，然后把路径设到存有 Skin 的压缩文档目录（Set Skins Directory 按钮），选择相应的 Skin 就好了。等不及了？现在还是来看看我的收藏吧。

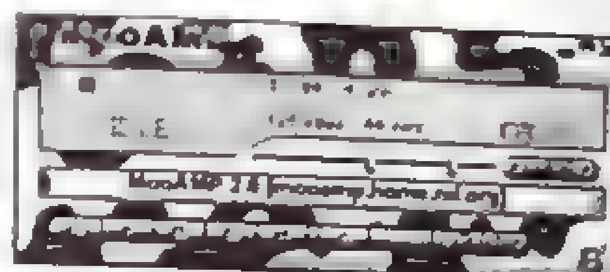
第一个出场的当然是我的最爱—这款名为 Spy 的 Skin，大家仔细看，这可是 007 的极品装备。黑色外壳极富质感，让人感觉是真橡胶制成的（编辑：杂志页面是黑白的，你铸到啦！）；绿色的超大屏幕在左边，睁大眼睛，是一幅世界地图哟；还有准星对准了北美西海岸的某个目标，难道按下按钮，就会……如果能让我拥有这样一套装备，就是马上死掉也甘心！（笨蛋！死了还要它做甚！？）

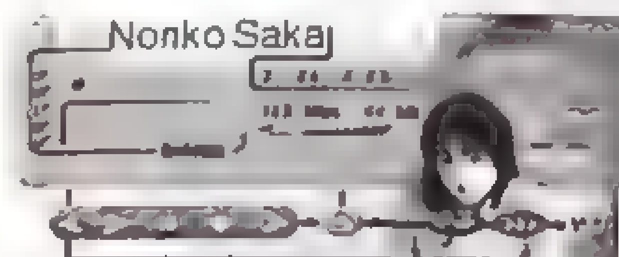


咦？这个是……不用犹豫，大菠萝是也！夜阑人静，用它听点恐怖音乐，不做噩梦才怪！说实在的，这个作品算不上最好，但谁让它是 Diablo 呢？



这又是啥，还看不出来吗？喜欢下载软件的朋友一定不会不认识奶牛场吧，他们在世界各地都有镜像，很有名哦！这是奶牛场特别定做的，没想到牛皮穿在 Winamp 上还挺合身，嘻嘻：）

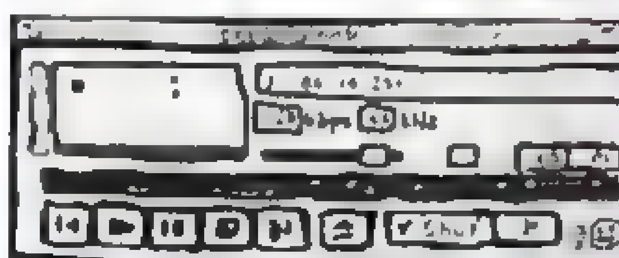




久违的法子终于来了，也有很多 Skin 使用明星这一题材，但一般都是粗制滥造，只把一幅图放在背后就算了事，比较起来这款 Skin 可算是精细多了，而且还采用了不规则的设计，值得推荐！

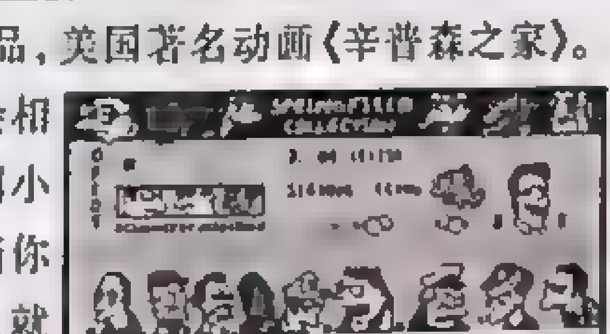
这是《浪客剑心》的 Skin，虽然我没玩过这游戏，但心仪已久，唔……我的 PS。





一款比较艺术的作品，是儿童涂鸦吗？整个设计充满天真和稚气，很可爱！

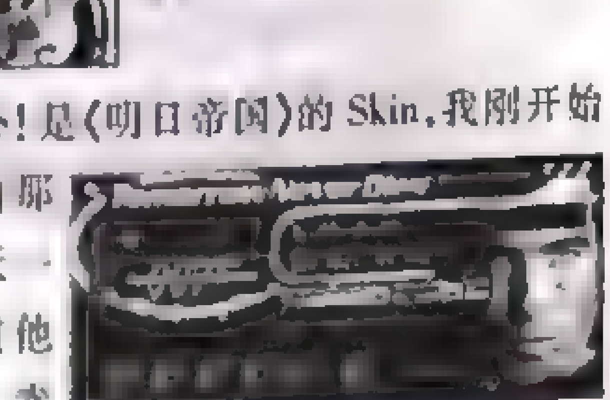
另一个有意思的作品，美国著名动画《辛普森之家》。如果不仔细看，我决不会相信这是 Winamp。作者用小人的脑袋代替了按钮，当你在上面按下的时候，小人就会挤一下眼睛，唯一的缺点是看不清各个按钮的位置。





是《新世纪福音战士》吗？我不太懂，不过很好看。

Tomorrow Never Die！是《明日帝国》的 Skin，我刚开始看到的时候就觉得上面那位酷哥特眼熟，直到那天一个朋友到家里玩才知道他就是"布什么南"。嘿嘿，幸会，幸会！





这是最后一个了，它没什么来头，就是觉得挺酷，你觉得呢？

Winamp 的 Skin 是怎样制作呢？打开存放 Skin 的 Zip 包，会发现里面有很多图，这实际上就是 Skin 的全部内容，包括整体面板、各个按钮和字体等。把相应的图象组合在一起就可以了，关键是要跟 Winamp 默认的文件名一样。做 Skin 也有专门的软件，比如名为 Skinner 的东东，它会指导你把相应的图片插入到相应的部位，只是制作容易，要做好就不那么简单了，如果你感兴趣，不妨自己动手试试。

Plug－In 篇

对于插件我一向不怎么喜欢，说实话也没有什么实际作用。而且你想想，如果有个东西插到自己身上，能舒服才怪！有的插件是为了增强视觉效果，也有的可以给 Winamp 添加特别音效，如果你还是想试试，去 Winamp 的主页找找，他们那里有不少收藏，而我对它是一点兴趣也没有：<。

其他辅助软件篇

还有一些有关 MP3 的软件，但无法归入以上类别，我把它放在了这里。

<u>MP3 To EXE:</u> 一个可以把 MP3 转换为 EXE 可执行文件的小程序，转换之后，EXE 文件会比原来的 MP3 大一些，这样就可以脱离播放软件直接听歌了。

<u>MP3 Wolf:</u> 网上 MP3 资源很多，这次要说的是一个客户端 MP3 歌曲搜索软件。如果你是一个西方流行音乐爱好者，就得靠这匹狼灵敏的嗅觉。不过如果你是一位中文歌曲爱好者请你继续接着看。

网上资源篇

前些天我在听歌的时候忽然想起《东京爱情故事》主题曲，于是到网上找。没想到无论是各个搜索引擎还是音乐站点，除了歌词和铃木保奈美的资料外竟连个歌的影子也找不到。最后只找到了 Real Audio 版的，由于是用 22050Hz 录制的，听了以后令我大失所望。可能 RA 格式压缩率更高，所以现在网站多使用 Real Audio 作在线试听，但我一直认为用 Real Audio 听新闻广播也就罢了，用来听音乐简直就是对自己耳朵和歌曲的亵渎。为了让大家在网上能迅速找到喜欢的歌曲和相关资源，我向你推荐一些网站。

<u>英文网站:</u>

http://www.winamp.com：Winamp 的网站。不但可以从这里获得最新版本 Winamp，而且收集了很多 Winamp 的 Skin 和 Plug－In，我的一部分收藏也是从这里得到的。

http://www.mp3.com：是最新欧美音乐的天堂，主流、非主流一应俱全。如果你是英文歌曲的爱好者一定不

COMPUTER & GAME 阶 梯 教 室

能错过。

中文网站：

http://www.netease.com/~boxup：BoxUpMp3 在网易拥有较高的排名，主要以港台和国内歌手为主，比较新的歌曲都可以找到

http://www.zz.hn.cninfo.net/mp3hell/：MP3 品茗街"好歌如茗，醉人无痕"。这是一个我很喜欢的站点，风格清新，国内外的歌曲都很有特色，值得一听。

http://www.nb.zj.cninfo.net/personal/huachen/：MP3 嘘嘘乐收集了不少好歌，其中最有价值的数谭咏麟全集。

http://yesweb.963.net/game/："游戏人生"收集了一些游戏和动画片的歌曲，虽然不多，但我很喜欢，其中包括《七龙珠》和《太空堡垒》的《可曾记得爱》等非常棒的歌曲。

http://www.online.xa.sn.cn/wav/："音乐频道"是一个制作精良的网站，包括 MP3 和 RA，已拥有 50 余万访问量，受欢迎可见一斑。

http://lw-www.sd.cninfo.net/ylxx/jqdb/beyond/index.html：一个超级 BEYOND Fan，未来也许会做一个最棒的 BEYOND 站，收尽家驹遗作。

http://www8.silversand.net/nethome/newhua/：KITTY HOME 是华军的主页，收集了很多 MP3。

还有更多：

音乐宝典：http://www.cta.cq.cn/index/music/yy-index.htm
日照阳光音乐台：http://rz-www.sd.cninfo.net/sunnymusic/
至上音乐城：http://multilobs.hn.cninfo.net:88/frame.html
音乐街：http://dc-www.sc.cninfo.net/music/m1/index.html
沂蒙音乐台：http://ly-www.sd.cninfo.net/whyl/music/menu.html
音乐广场：http://mu11.my.sc.cninfo.net/relax/index.htm
视听时代：http://hifi.kstar.com/karsing/hifi/

各个音乐站的资源多有重复，而且对于象我这样喜欢怀旧的人来说，想找一首喜爱的老歌，更是不容易，希望各个站长多为大家准备一些好歌吧，中文资源和英文比起来还是要少多了。

结 束 语

看了上文之后，你是不是对 MP3 有了新的认识呢？还要多谢我吧；)。随着 CPU 速度的不断提升和 PCI 声卡的普及，播放 MP3 对系统资源的占用已经微乎其微。我们甚至发现一些声卡支持同时播放多个声音，而资源仅仅下降很小一点。写这篇文章时我同时开着《Word97》、《中文之星》、抓图程序和《IE4》，当然还有 Winamp，机器没有丝毫停顿，把功率 480W 的音箱音量开到最大，音箱发出的已不完全是声波，还伴随有强烈的气流一我称之为声能电风扇。一边写着文章，一边听震耳欲聋的音乐，当理查德·马克斯唱到"I will be right here waiting for you"的时候，我的心……碎了！！！

附录：

Winamp的复活节彩蛋

■文/笑然

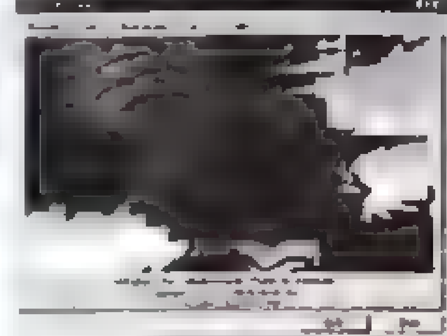
作者的尊容：

Winamp 主要由 Justin Frankel 开发，但你知道这小伙子何等模样吗？

1. 运行 Winamp，鼠标点击右下角，弹出"About Winamp"窗口；

2. 选择第 1 个标签（Winamp），窗口里是一张不停摆动的卡通图；

3. 同时按住［Ctrl］、［Alt］和［Shift］不放，用鼠标双击下方有关版权的说明文字。



（图 1）

看见了什么？一个年轻潇洒的小伙子飘然眼前(图 1)，这就是 Justin！

作者的年龄：

和许多知名软件开发者一样，Justin 也是一个毛头小伙，他到底有多大呢？让我来告诉你。

1. 照上面的方法打开"About Winamp"窗口，选择第 3 个标签(shareware)；

2. 用鼠标双击第 2 行文字上的"使用统计信息"(Usage statistics)。

啊哈！这回你知道 Justin 的年龄了。

Nullsoft 告诉你：

Winamp 是 Nullsoft 的产品，当你呼唤他们时，他们会告诉你什么呢？

1. 运行软件，选择介面为默省设置；

2. 通过键盘慢慢输入"nullsoft"，每次输入字母"l"后，立即按［ESC］关闭弹出的对话框，这时请注意观察标题框，上面出现一行文字："IT REALLY WHIPS THE LLAMA'S ASS!"什么意思?改变 Winamp 的介面(skin)，重复同样的操作，会出现内容不同但却一样莫名其妙的文字，下面列举几例：



（图 2）

(1) Fusion 界面：一个玩具图标和一句话"DON'T YOU LOVE NEW TOYS;)"(图 2)
(2) TRANSPARENT 界面："IPS THE L"
(3) Sketch 界面："This is just a joke"
(4) OMEGA 界面："I love you Silja！"
(5) Geezer 界面：http://fly.to/braindead
(6) Beatforge 界面："BACKAMP STONEAGE"

据 Nullsoft 公司透露，Winamp 中还有一个未被发现的大彩蛋，不妨自己动手找找看。



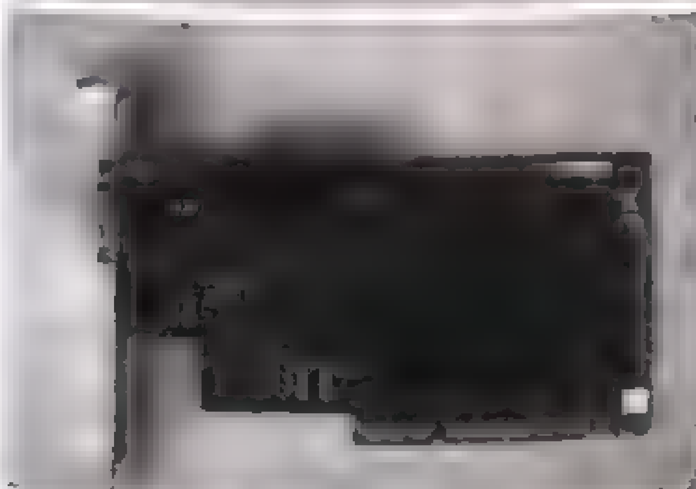
Riva TNT 在游戏中的设置

■文/李楠林

基于 Riva TNT 芯片的显卡无论在三维应用还是在游戏中都有极佳的性能表现。对于时下几款流行的 3D 游戏，要想充分发挥 TNT 的性能还要进行一些设置才行。下面就分别介绍一下。

《Quake2》：检查"…\Quake2\Baseq2"目录中是否有"Idgamma.pak"文件，若有将其删除。修改目录下的"autoexec.cfg"文件，若没有则编辑生成该文件。此文件对于不同的需求有不同设置。要在可以接受的速度下，得到最佳的图像可使用如下配置。

```
set cl_gun "1"
set cl_particles "1"
set gl_dynamic "1"
set gl_shadows "0"
set gl_ext_palettedtexture "0"
set gl_ztrick "0"
set gl_flashblend "0"
set gl_polyblend "1"
set in_joystick "0"
set gl_cull "1"
set gl_round_down "0"
set gl_skymip "0"
set s_mixahead ".2"
set s_primary "1"
set s_khz "11"
set s_loadas8bit "1"
set cd_nocd "1"
set cl_footsteps "1"
set rate "3000"
set cl_maxfps "33"
setgl_texturemode "GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR"
set gl_playermip "0.0"
set gl_picmip "0.0"
set vid_gamma "0.700000"
set gl_modulate "2.3"
set intensity "2.0"
```



在这个配置中，打开了 16 位贴图和其他几项提高图像质量但有损速度的设置。若要得到良好的图像质量和性能则要对此文件稍作修改：删除"set gl_skymip '0'这一行，修改以下几行：

```
set cl_gun "2"
set gl_ext_palettedtexture "1"
set gl_ztrick "1"
```

建议在高分辨率（至少 1024×768 象素）下使用这个配置，尤其推荐在联机时使用。联机时如要你的武器不被看到，将"set cl_gun '2'"改为"set cl_gun '1'"；如果需要极明亮的效果，则修改"set gl_modulate '2.3'"为"set gl_modulate '3.4'"；最后增加"set gl_ext_gamma '2.5'"一行。进入游戏"video"设置，选择"Default OpenGL"和适合的分辨率。

《Unreal》：先下载《Unreal》的补丁（www.unreal.com）。补丁中有对 OpenGL 和 Direct 3D 的支持。运行《Unreal》后，按［ESC］键，进入"Option"选项的"Advanced Option"，选择"Driver"下的"video driver"。在此可以选择 OpenGL 或 Direct 3D。Direct 3D 比 OpenGL 有更好的图像质量，但 Bug 也更多，容易出问题。

《SiN》：若要获得最佳的亮度可以进行如下设置：进入"…\SIN\BASE"目录，记下"autoexec.cfg"文件的内容或备份，然后按下面内容重写此文件。



```
set cl_particles "1"
set gl_dynamic "1"
set gl_ext_palettedtexture "0"
set gl_ztrick "0"
set gl_flashblend "0"
set gl_polyblend "1"
set gl_round_down "1"
set gl_skymip "0"
set gl_driver "opengl32"
set vid_gamma ".760000"
set gl_modulate "2.4"
set intensity "1.6"
set gl_playermip "0.0"
set gl_picmip "0.0"
vid_restart
precache
```

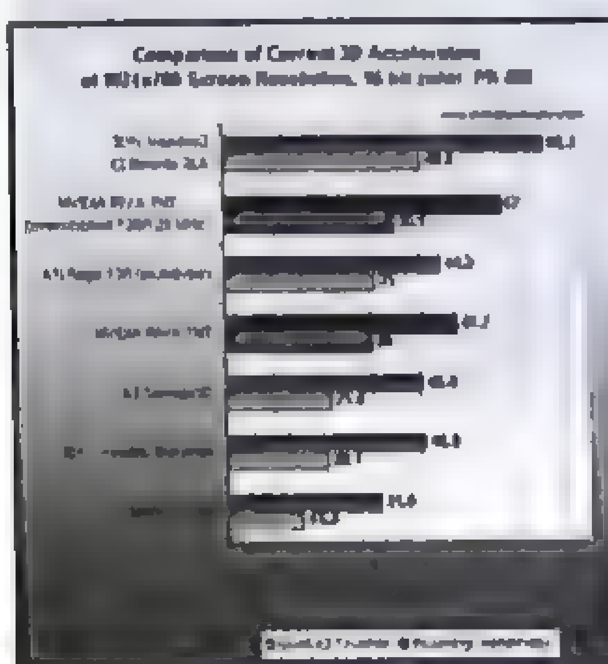
再进入 PLAYERS 目录，选择想定制的玩家名字。用记事本打开"config.cfg"，记录或拷贝任何你想保留的设置，然后删除此文件。进入《SiN》，用刚才玩家的名字 login 后，选择"CONTROLS"，将"VIDEO CONTROLS"设置为 Riva OpenGL 或 Default OpenGL。若要加入其它设置，可以把刚才记录下来的内容分别追加到"autoexec.cfg"和"config.cfg"中。

本栏编辑/Chance

六款 Riva TNT 对比测试

■译/朱晓恩

Ⅰ、简　介



（表－1）

自从 Riva TNT 推出几个月来，大多数人都同意这样一个观点，那就是到目前为止它是最好的视频 2D/3D 综合解决方案。唯一可与之匹敌的就是较为便宜的 Voodoo Banshee。后者 2D/3D 的芯片性能虽然比不上 TNT，但生产商 3Dfx 实在太有名气了，所以在这点上 Banshee 具有一定的优势。两块 3Dfx 的 Voodoo2 进行 SLI 连接后，性能会超过 TNT，不过目前来讲，两块 Voodoo2 卡的价格还比较昂贵，而且即使有 SLI，你一般也无法在 3D 游戏中感到明显的差别。TNT 的 3D 图像质量与同级的 3Dfx 芯片相比，绝对处于领先地位，只有 ATi 即将推出的 Rage 128 芯片可以和 nVIDIA 的 Riva TNT 展开一场大战。

TNT 显卡的芯片时钟频率一般默认运行在 90 MHz，显存时钟频率为 110 MHz，但在多数情况下，它可以成功地进行超频。以上的图表(表－1)显示 Riva TNT 在超频到 120 MHz /125MHz 时可以轻易地超过 ATi 即将推出的 Rage 128，而且和在 SLI 模式下两块 Voodoo2 显卡的 3D 性能差不多。总而言之，TNT 确实是目前最具吸引力的 2D/3D 解决方案，因此你有必要了解如何挑选一块称心如意的 TNT 显卡。

现在有 7 个显卡制造商制造生产 Riva TNT 2D/3D 显卡（编者注：以原作者周围的市场情况为准），我手头上除了没有 Canopus 生产的显卡外（我想不止我一人会对此感到遗憾），我对其它 6 家的产品进行了测试。

Ⅱ、比　较

我针对各块显卡的硬件特征和软件特色进行了比较，当然还有在其默认时钟频率设置下的 3D 性能。超频也是比较中的一个重要方面，而且最后还要比较一下它的视频输出能力。在本文中将不会提及 2D 基准测试，因为无论使用 Windows 9x 或 Windows NT，所有显卡的 2D 性能几乎都是一样好的。

一、硬件特征

显示卡	显存容量	显存类型	散热装置	视频输出	视频输入
ASUS V3400TNT/TV	16 MB	SDRAM	主动	S－VHS(可选)	S－VHS(可选)
Creative Graphics BlasterRiva TNT	16 MB	SDRAM	被动	没有	没有
Diamond Viper V550	16 MB	SDRAM	被动	S－VHS	没有
Elsa ERAZOR Ⅱ	16 MB	SGRAM	被动	没有	没有
Hercules Dynamite TNT	16 MB	SDRAM	主动	没有	没有
STB Velocity 4400	16 MB	SDRAM	被动	S－VHS	没有

（表－2）

仅从硬件特征角度看（表－2），ASUS V3400TNT/TV 明显是赢家。它是 6 块卡中唯一提供视频输入的显卡，而且它的散热装置也是最好的。Diamond 和 STB 的 TNT 卡都具备视频输出的能力，但是同 ASUS V3400TNT/TV 比较起来，它们的图象输出质量较差，使用也不方便；目前还没有看到哪一块 Dynamite TNT 具有视频输出能力。与 V3400TNT 一样具有主动散热装置的显卡还有 Hercules。第一批生产的 Elsa Erazor Ⅱ曾具有主动散热槽，但现在生产的显卡就只配备了被动散热槽。从温度测试报告中可以看出 Elsa 这步改动是多么糟糕。虽然 Erazor Ⅱ是唯一使用更昂贵的 SGRAM 代替 SDRAM 的显卡，但不幸的是这对于 3D 性能没有起到任何正面影响。

二、软件捆绑

ASUS V3400TNT/TV：没有捆绑软件。

Creative Graphics Blaster Riva TNT：

欧洲版软件捆绑

- 来自 Scala 的《MultiMedia MM200 SE》
- Acclaim Entertainment 的《Forsaken》
- Rage software 的《Incoming 》

北美版软件捆绑

- Acclaim Entertainment 的《Forsaken》
- Sonnetech Ltd. 的《Colorific》
- Sonnetech Ltd. 的《3DEEP》

Diamond Viper V550：

欧洲版可选的软件捆绑

- Gremlin Software 的《Moto Head》
- MGI Software 的《Photo Suite SE》
- Portola Dimensional Systems 的《Fremont SE》
- Soft DVD－Decoder(Region 2)

北美版可选的软件捆绑

- Gremlin Interactive Ltd. 的《Moto Head》(full version)
- Portola Dimensional Systems 的《Fremont SE》
- 《Microsoft's Game Sampler》for Windows98
- 《Crystal Graphics 3D Sensations》
- Software DVD(Region 1)
- MGI's《Photo Suite SE》
- PLATiNUM's《VR Creator/Learning Edition》
- PLATiNUM's《WIRL》
- BackWeb Software

Elsa ERAZOR Ⅱ：

- 《Need For Speed Ⅲ》
- 《Recoil》

Hercules Dynamite TNT：没有软件捆绑

STB Velocity 4400：

- 《NFL Blitz》
- 《3Deep》
- 《Web3D》
- 《Soft－DVD－decoder》

因为个人品味不同，我对捆绑软件不想作太多评论。我个人认为一个 DVD 播放软件加上游戏《Need For Speed Ⅲ》以及《NFL Blitz》是对 TNT 显卡的最好补充，但也许你有其它的看法。对于诸位中的某些人来说，Hercules 和 ASUS 显卡本身没有提供任何软件捆绑是个不足，但我则认为一个好的硬件将远远超过一个一般的硬件加上好的捆绑软件组合。

Ⅲ、3D 性能比较

一

为确认只有硬件本身才会影响基准测试的结果，我用 nVIDIA 的通用驱动程序（版本号 0048）对所有显卡进行了基准测试。然后我用那些显卡与其本身的驱动程序搭配重新进行测试。结果我惊讶地发现，在通用驱动程序与显卡制造商提供的驱动程序上，运行效果没有什么两样。一些显示卡制造商竭力让人相信他们正在调整驱动程序，但我的测试表明这只不过是个广告用语。通用驱动程序与板载程序的性能无论从哪个方面比较，基本上都是一样的。

我是在配备了 Intel Pentium Ⅱ400MHz 的 CPU、128MB 的 SDRAM 和 IBM DGVS 09U UW－SCSI 硬盘的 ASUS P2B－LS BX 主板上进行基准测试的；操作系统为 Windows 98，屏幕分辨率为 1024×768×16 位色深，刷新率为 85Hz。每块卡都运行在 90MHz 的芯片时钟频率及 110MHz 的显存时钟频率（nVIDIA 推荐的默认值）。《Quake2》的版本是 3.2。

nVIDIA 通用驱动程序	4.10.01.0048
ASUS V3400TNT	4.10.01.0102
Creative Graphics Blaster Riva TNT	4.10.01.2104－01.037
Diamond Viper V550	4.10.01.0239
Elsa ERAZOR Ⅱ	40.10.01.0200－0016
Hercules Dynamite TNT	4.10.01.0048
STB Velocity 4400	4.10.01.0142

（表－3）驱动程序版本

按我的想法这 6 块卡的性能差距应该都不大，只有 Elsa 的 Erazor Ⅱ应该比其它卡要稍好一些，因为它是这 6 块卡中唯一使用更为先进的 SGRAM 的产品。在默认的 90MHz 芯片时钟频率和 110MHz 显存时钟频率下运行时，唯一可以造成差异的就是显存。然而基准测试显示是另一种不同的结果：似乎 Erazor Ⅱ的 SGRAM 设计反而使它比其余 5 块卡都要慢一些。

二

当你看到 ASUS 和 Creative 的结果后一定会感到奇怪。这两块卡都采用保守的显存设定以获得更高的稳定性而较低的性能。如果你使用 PowerStrip 将它们的显存设定



(表-4)



(表-5)

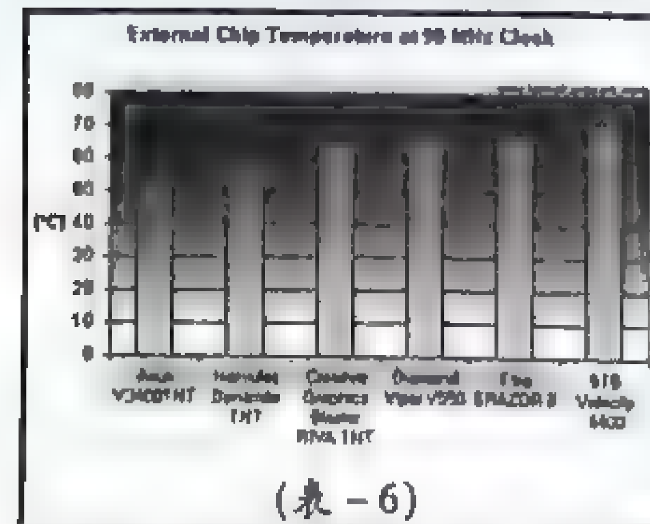
调整为 Diamond、Hercules 和 STB 等显卡所使用的设定时，性能可以获得显著提高。其实，当我将这两块卡的显存加快调快后，并没有发现什么不稳定的情况，它们没有变得比 Diamond、Hercules 和 STB 更稳定或更不稳定。如果你不希望系统崩溃，最好不要调快 Elsa Erazor Ⅱ的显存设定。因为在这次测试中 Erazor Ⅱ输定了。而其它几块卡在快快显存设定下，性能基本一样。你不能责怪 ASUS 公司或 Creative 公司，他们只是想确保更高的稳定性，只要你愿意，这两块显卡可以像其它 3 块一样快。(表-4)、(表-5)

Ⅳ、温度测试报告

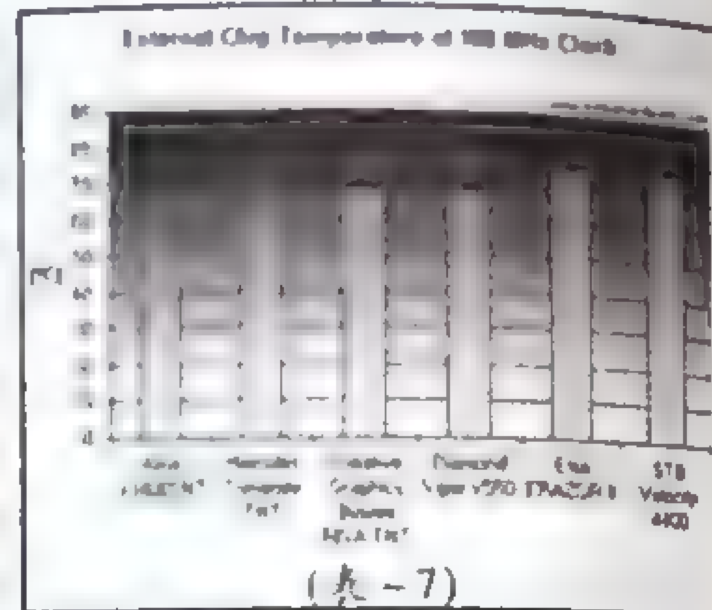
一

只要是了解 nVIDIA 最新高端 3D 芯片的人都知道，Riva TNT 使用时温度很高。因此每个显卡制造商都提供了一些散热方法，或者是一个被动散热槽或是更好的风扇加散热槽的组合。人们常用自己的手指来测定芯片温度，但这十分不精确。我是将一个温度探测器放置在 TNT 芯片背面的 PCB 上来测定的。TNT 芯片为 BGA 型，有很好的导热性，能够将热量通过安装在芯片表面上的 PCB 散发出去。这也是放置探测器最适当的位置，因为这个位置对每块显卡来说都一样。将探测器放置在散热槽上不是个聪明的办法。

只有在运行一个 3D 应用程序时，TNT 芯片才会变得非常热，在普通 Windows 桌面下，芯片温度保持在 5℃～8℃。我在 1024×768 象素分辨率下运行了 24 分钟的《Quake2》演示程序"tbone. dm2"，等待芯片温度达到最高值(请注意，真实芯片温度将高于我在 PCB 另一边测得的值)。另外需要考虑的，我是在完全开放的系统下进行测定的，有许多空气接触到了芯片和散热片，因此计算机箱内的温度应该至少比测定值还要高出 5℃。



(表-6)



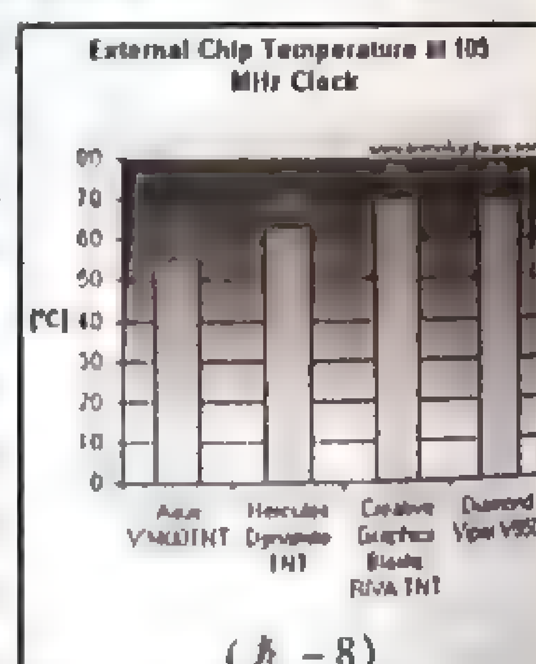
(表-7)

在（表-6）你可以看出温度之间的差异是非常之大的

在默认时钟频率下，只有那两块配备主动散热槽的显示卡可以保证温度低于 60℃。STB 的 Velocity 4400 在默认芯片时钟频率下至少可达到 70℃，我认为这很惊人。在封闭的机箱内，它的温度甚至可以达到 80℃以上。(表-7)

所有显卡在 100 MHz 芯片时钟频率下都可以稳定地运行，但 Elsa 的 Erazor Ⅱ和 STB 的 Velocity 4400 温度会变得非常之高

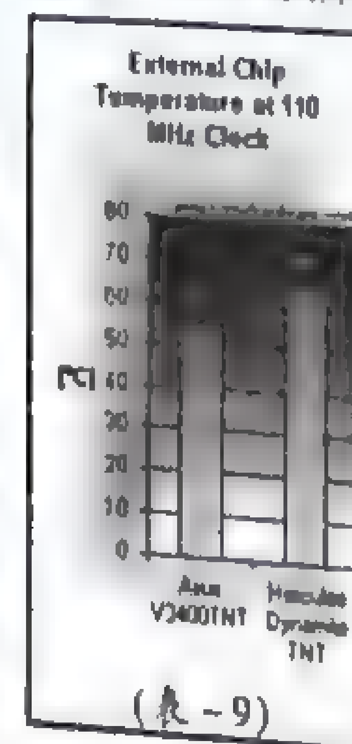
在 105MHz 芯片时钟频率下 Elsa 卡和 STB 卡将会崩溃。这是因为它们的散热系统效率太低了。Diamond 卡和 Creative 卡的温度也会变得很高，但它们还能很好的运行。(表-8)



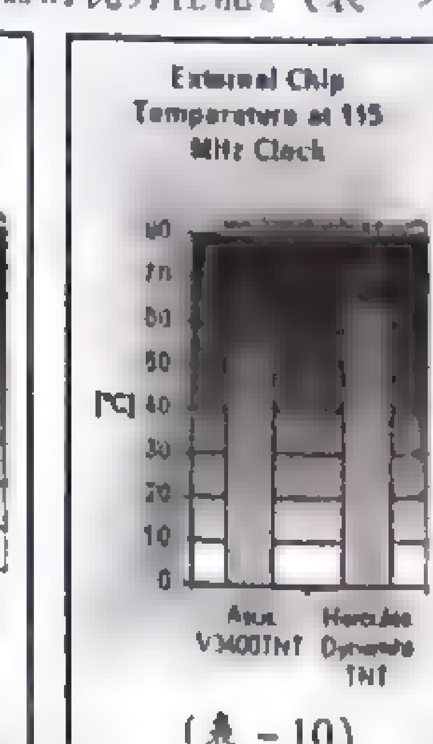
(表-8)

二

在 110MHz 和 115MHz 时，显卡周围空气变得非常稀薄。只有两块配备了主动散热槽的显示卡还可以运行。ASUS 卡的运行似乎丝毫没有受到高时钟频率的影响，这显示了 ASUS 散热器的优秀性能。(表-9)、(表-10)



(表-9)



(表-10)



(表-11)

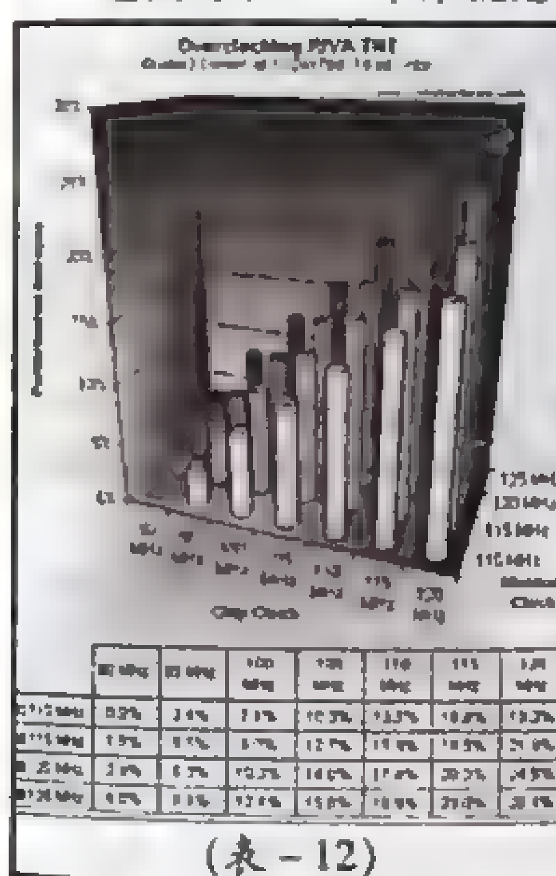
最后只有 V3400TNT/TV 可以在 120MHz 时钟频率(高于默认时钟频率值 33%)正常运行。(表-11)由此可见主动散热槽的巨大作用。

我对 Elsa 公司最终决定不给 Erazor Ⅱ配备散热风扇的决定深表遗憾。以前配备老式散热槽的 Elsa Erazor Ⅱ，从温度上说，至少与 Hercules 卡相当。STB 应该考虑一下他们是否该配备一个至少比现在使用的散热槽性能更好一些的装置。Diamond 卡和 Creative 卡的散热槽还凑合，但显然技术上没有什么独到之处。Hercules 显示卡的散热装置不错，但最好的还是 ASUS 显卡。

Ⅴ、超频测试

一

超频对于 TNT 卡来说是一个重要问题，因为几乎每块 TNT 显卡都可以在高于 90MHz 核心时钟频率和 100MHz 显存时钟频率这样的默认速度下运行。但超频运行，芯片温度将会很高。所以一个性能良好的散热装置就必不可少了。首先让我向大家展示一下超频 TNT 造成的性能影响。(表-12)



(表-12)

提高芯片时钟频率显然比提高显存时钟频率效果更大。TNT 芯片在 105MHz 下运行比在 90MHz 下运行《Quake2》的 Demo1 基准测试数据至少提高 10%。应该引起注意的一点是，ASUS V3400TNT 令人不可思议地可以运行在 120MHz/125MHz，提到了 26% 的 3D 性能。

请注意，超频 3D 芯片与超频 CPU 遵循同样的规律。并不是每块芯片都能够在同样高速下运行。即使拥有象 ASUS TNT 所配备的如此优秀的散热系统，具体到某块卡还是无法达到 120MHz/125 MHz 的设置。但是如果芯片的散热系统象 STB Velocity 4400 一样差的话，很难达到较高的时钟频率速度。显存也是一样的道理。虽然显存芯片更坚固一些，一些显存芯片时钟频率可以达到 125MHz，而另一些还是不行。

二

测试中唯一一块已经处于超频模式的显卡是 Hercules Dynamite TNT。芯片默认值为 98MHz/125MHz。Hercules 是唯一可以用它的驱动程序全面超频的制造商。Hercules 向大家保证，它的显示卡可以在 98MHz/125MHz 下运行，这比此次测试中的其它卡都高出 12%。Creative's Graphics Blaster Riva TNT 则向你提供了一个通过驱动程序来超频显存的时钟频率，其它卡则需要使用别的工具软件来超频。

三

当今最好的，也是最为人所知的显示卡超频工具是台湾 EnTech 公司推出的 PowerStrip。在"Advanced Options/About the PowerStrip"菜单下，有一个"Performance"选项，通过它，你可以调高显存频率设置，这是调整显存和芯片时钟频率一种非常方便的做法。

为了确定显示卡在新速度下可以稳定运行，我又运行了 24 分钟《Quake2》的"tbone. dm2"演示程序，它是建立在我喜爱的地图"sewer64"基础上的。这个演示程序对整个系统是个考验，它会让所有不稳定的卡崩溃。有时你只能看见三角形的错误画面，这是一种安全信号，表示你超频过度。下面是我测试后的结果：

Riva TNT 显卡	芯片时钟频率最高设置	显存时钟频率最高设置
ASUS V3400TNT	120MHz	125MHz
Creative Graphics Blaster Riva TNT	105MHz	115MHz
Diamond Viper V550	105MHz	115MHz
Elsa ERAZOR Ⅱ	100MHz	120MHz
Hercules Dynamite TNT	115MHz	125MHz
STB Velocity 4400	100MHz	120MHz

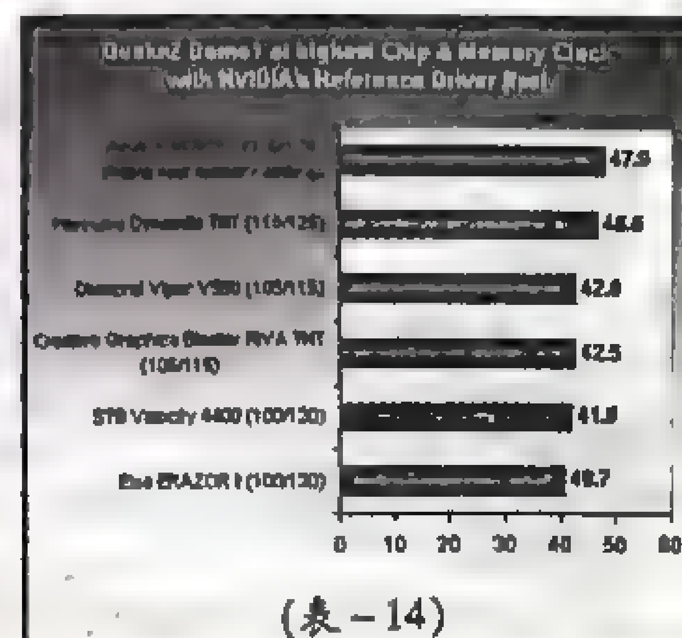
(表-13)

看上去 ASUS 和 Hercules 的显存时钟频率最高，同时它们的芯片时钟频率也最高，因为它们使用的是主动散热装置。Diamond 显卡和 Creative 显卡允许芯片时钟频率上升至 105MHz，但它们的显存时钟频率无法超越 115MHz。

四

下面这张图（表-14）向你显示了在最快设置下每块显卡可以达到的 3D 性能值。

理论上说，V3400TNT 是最快的，因为它具有最好的可超频性，Elsa 的 Erazor Ⅱ在测试中，默认设置时速度最慢，这还是因为糟糕的散热槽，它无法超过 100MHz，所以它自然是最后一名。



(表-14)

从超频比较中可以清楚地显示，

超频性最好的显示卡是 ASUS 和 Hercules 生产的显卡。Dynamite TNT 的使用更为方便一些，因为你不需要借助 PowerStrip 来超频。但别忘了，V3400TNT 的散热效果最好。如果你比较偏重于超频，奉劝你千万不要选择 STB 和 Elsa 的卡。

Ⅵ、视频输出

在测试的 6 块卡中有 3 块具备视频输出选项。只有你在做下面两种事时，这个特点才有用。

一是你可以在大屏幕电视上玩游戏。在这种情况下，请注意超过 800×600 象素的分辨率是既不可能也不明智的。对于在 NTSC 制式下使用电视机的美国和加拿大各个城市来说，甚至超过 640×480 象素的分辨率都没有用，NTSC 制式只能显示 480 线，所以使用 600 线的 800×600 象素分辨率根本无法很好地显示。欧洲 PAL 制式倒是提供 600 线，这让 800×600 象素的屏幕看上去比在 NTSC 制式下感觉要好得多。当然 480 线和 600 线都只是理论最大值，实际上电视输出分辨率将比理论值大约低 5% ~ 10%。

视频输出的第二个用途就是将你的计算机当作 DVD 唱机来使用。在这种情况下你不用顾虑上面提到的问题。

人们对视频输出最关注的莫过于它的质量。屏幕会跳动吗？你可以辨识屏幕上的一切东西吗？它会填充整个电视屏幕还是会过大或过小呢？你是否可以同时使用显示器，如果可以，你是否必须在低刷新率下使用它呢？

为了让你对此有个模糊概念，我用 Matrox Marvel G200 来捕捉每块卡的视频输出。Marvel 非常擅长捕捉快照然后用于视频编辑中。你可以看出 3 块卡的区别所在。请注意 ASUS 卡是采用 PAL 制式，而其它两块卡则是 NTSC 制式。

ASUS V3400TNT/TV
- 视频输出 640×480 象素
- 视频输出 800×600 象素

Diamond Viper V550
- 视频输出 640×480 象素
- 视频输出 800×600 象素

STB Velocity 4400
- 视频输出 640×480 象素
- 视频输出 800×600 象素

(编者：由于印刷技术问题，我们略去了相关对比图片)

显然 ASUS 显卡的质量最好，但它之所以能优于其它两块卡应归功于它的 PAL 制式。Diamonds 应该大幅度降低它的跳动，否则画面会出现强烈的闪烁。无论你将闪动滤波器转换为"for games"(游戏输出）或 "for text"(文本输出）时，Velocity 4400 的画面总是在闪。V3400TNT/TV 则是唯一一块可以在电视和电脑显示器上同时显示的卡。你甚至可以为显示器选择高刷新率而不影响电视画面

显而易见，ASUS V3400TNT/TV 是视频输出最便利的显示卡，但无法确定它的质量是否比 Diamond 卡好，因为我需要测试一下 V3400TNT/TV 的 NTSC 版后才能得出结论。但可以肯定 Diamond Viper V550 的视频输出质量优于 STB 卡

Ⅶ、价格

	截止至 1998 年 1 月 5 日的最低价格
ASUS V3400TNT	$125
Creative Graphics Blaster Riva TNT	$125
Diamond Viper V550	$127
Elsa FRAZOR Ⅱ	$129
Hercules Dynamite TNT	$133
STB Velocity 4400	$116

(表－15)

从(表－15)中可以看出，这几块卡之间的价格相差并不大。STB 的 Velocity 最便宜，而且性能相对来说也还可以。Elsa 的 Erazor Ⅱ则显得价格偏高，它可以算是这次测试中价格最昂贵同时也是性能最差的一块显示卡。Hercules Dynamite TNT 如果考虑到没有配备任何捆绑软件，算起来价格也偏高。

Ⅷ、建议

在文章中给大家一个建议对我来说并不容易。我会购买的显卡是 ASUS V3400TNT，或者是 ASUS V3400TNT/TV(尤佳)和 Hercules Dynamite TNT。虽然这 6 块卡中只有它们没有配备捆绑软件，但硬件性能和可用性足以弥补这一切。ASUS 卡具备最好的散热装置、优良的驱动程序、极好的超频能力；而 V3400TNT/TV 则拥有最好的视频输出，并且是这些卡中唯一具有视频输入的显示卡。Hercules 卡配备良好的散热装置、最好的驱动程序以及保证在 98MHz ~125MHz 内可超频性。

ASUS V3400TNT

ASUS 公司有两种不同型号的 V3400TNT 显卡：AGP－V3400 和 AGP－V3400TNT/TV。后者具备视频输出和输入能力，两块卡都支持 S－VHS 信号的输出。在测试的所有显卡中它是唯一具有视频输入能力的显卡，在进行视频会议或拍照时，这个特点很有用。当然你必须配一个照相机并与之连接。下图就是视频输入所搭配的应用软件。



对于喜欢在电视屏幕上玩游戏的人来说，视频输出是一个不错的功能。在这次测试中，3 块显卡带电视输出，其中 V3400TNT/TV 是仅有的一块可以在电视和电脑上同时进行游戏的显示卡，你甚至可以任意选择显示器的刷新率，而不影响电视输出效果。从显示卡所独具的特征上来看，V3400TNT/TV 肯定是这次测试中最受欢迎的显示卡。

这次测试只有两块卡配备主动散热槽，V3400TNT 就是其中之一。散热风扇和散热槽结合使用，散热效果是最好的，虽然占用体积较大，但不妨碍使用。你仍然可以紧挨着 AGP 插槽插入一块 PCI 卡。温度测试的结果表明 V3400TNT 是最低的，这可能也是 V3400TNT 为什么能比其它显卡更具有可超频性的原因。

基准测试显示在默认设置时，V3400TNT 在本次测试中是最慢的一块卡。当你对 V3400TNT 进行一些调整后情况将完全改变。它成为了速度最快的显卡之一。产生这么巨大的变化，其原因是因为 ASUS 公司的保守策略(为稳定性考虑)。HC Hung—ASUS 公司显示卡分部的负责人—告诉我在 nVIDIA 建议的快速显存设置下将会出现一些轻微的不稳定。他说 ASUS 公司在质量方面的良好的声誉也将在显示卡上体现出来，因此 ASUS 公司采用相对保守的低速显存设置。如果用户们希望获得象 Diamond、STB 和 Hercules 的产品一样的(不)稳定性，他们可以使用快速显存设置，调整设置后将会获得和上述卡一样的性能。你可以使用 PowerStrip 来改变显存设定。

ASUS 的驱动程序提供的可供调整的方面很多，但是不能让你改变芯片或显存时钟频率。你可以改变显示器的刷新率，在我看来这是其特别之处。ASUS 为进行适当的屏幕调节也提供了一套测试模式。

总结：总而言之，AGP－V3400TNT/TV 是这次竞赛中的赢家。唯一不足的就是在驱动程序中缺少一个象 Hercules 中那样的超频工具

Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT

Creative 生产的 Riva TNT 卡看上去与 ASUS 的卡有些相似，只是缺少一个主动散热装置及可选的视频输出。在 Creative 设计这块卡时没有考虑到那些高级用户。虽然 Creative 为这块卡配备了一些工具来将它的显存超频，但和 Diamond 的显卡一样，无法突破 115 MHz 最高显存极限。它的被动散热槽虽比 Elsa 或 STB 要好一些，但还比不上 Hercules 和 ASUS。

Creative 的驱动程序并没有什么过人之处，你可以调整的东西很多，却并不能改变其刷新率，除非你使用标准的 Windows98 适配器设置。

总结：Graphics Blaster Riva TNT 是一块用一般的价格买到的一般的显示卡，它只具备一般的性能特点。对于那些认为一般产品就足够了的人来说，这就是最佳选择。

Diamond Viper V550

Diamond 的 Viper V550 是最小 TNT 显卡之一，与 Hercules Dynamite TNT 大小比较接近。它具有视频输出，并且配备 Soft－DVD 解码软件，如果你还没有配备家庭 DVD 唱机，选择它就比较方便。它的显存最高频率为 115 MHz，这并不算很高，并且它的被动散热槽的效果也只是马马虎虎。

与其它显示卡的驱动程序相比，它显得有些“囊中羞涩”，驱动程序中没有什么你能真正改变的东西。

总结：Viper V550 也是一块一般水平 TNT 卡的典型，但它配备了最多的捆绑软件。如果你对 Diamond 公司提供的软件感兴趣，并且喜欢视频输出的话，不妨选择 Viper V550。在这次比较中，它是我的第 3 选择。

Elsa Erazor Ⅱ

Elsa 是这次测试中唯一的德国公司。之所以选择它，是因为我想显示一下自己的爱国心（编者注：原作者是德国人)。但令人遗憾的是，Elsa 并没有给我留下太好的印象。

Erazor Ⅱ是 6 块卡中唯一使用 SGRAM 而不是 SDRAM 的显示卡。SGRAM 比较昂贵，因为它的结构更复杂。使用它，性能可能会比使用 SDRAM 的显卡要好，因为 SGRAM



支持几个不同的块读取指令，应该能提高显存性能。但不幸的是结果恰恰相反，如果你调整 ASUS 卡的显存设定，它的速度将大大的提高；而 Erazor Ⅱ是测试中最慢的显示卡，可你对它毫无办法。以前 Elsa 公司曾为 Erazor Ⅱ在 TNT 芯片的顶部加上了一个小风扇及散热槽，温度水平与 Hercules 相当。但现在 Elsa 公司为了节约成本，使用了被动散热槽，结果 Erazor Ⅱ在这次测试中是温度最高的显卡。它无可避免的在超频方面又是最差。

Erazor Ⅱ的驱动程序是最好的。它提供了一个调整显示器设置最便利的方法。你不能责怪 Elsa 公司没有在驱动程序中加入一个超频工具，因为 Erazor Ⅱ根本就不是为此而设计的。

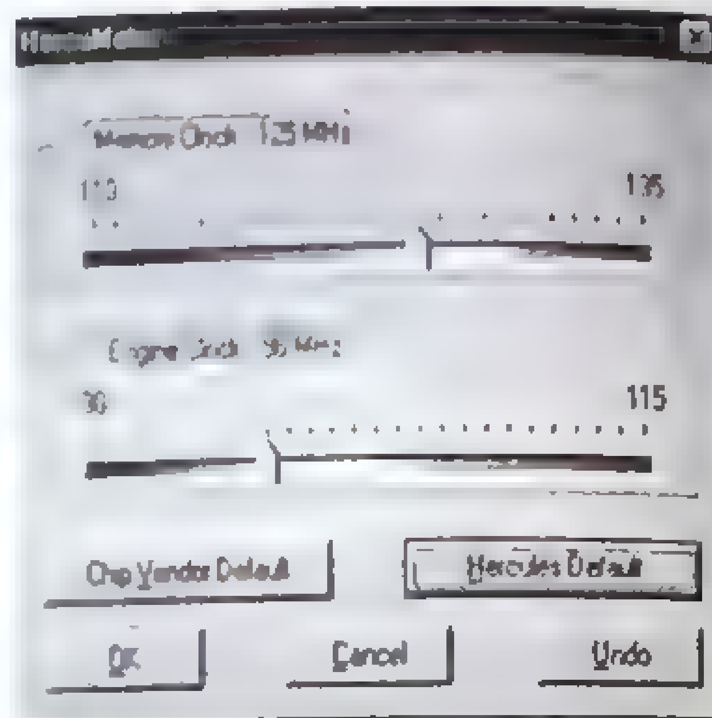
总结：Elsa 公司决定不采用视频输出，而且 Erazor Ⅱ的速度比其它显示卡都慢，其超频性能最低，并且是散热最差且没有其它附加硬件特征的 TNT 卡。但它配备了最好的驱动程序。我希望能找到一个推荐大家使用这块卡的理由，但实际上它并没有多少购买价值。这对 Elsa 公司来说，实在是太糟糕了，希望它的下一代显示卡产品会好一些。

Hercules Dynamite TNT

Hercules 最近处境比较艰难。它的 Savage3D 不算很成功，而以前的产品也因为有象 Diamond 等强大的对手而陷于苦战。Hercules 以提供价格低廉、性能一般的产品而著称。在 1998 年下半年听说 Elsa 公司准备以很低的价格收购 Hercules，这再一次打击了 Hercules 的声誉。而最糟糕的就是 Elsa 公司宣布由于 Hercules 公司的经济状况如此之差，他们决定拒绝交易。

最后 Hercules 冷静下来，仔细考虑一番。意识到只有推出真正优秀的产品才能让他们在舆论中恢复声誉。Dynamite TNT 是所有主要显卡制造商中，使用 TNT 芯片的最后一个产品，同时也证明它是最好的产品之一。看来 Hercules 似乎在这块卡上下了非常大的工夫，现在已是回报的时候了。

Dynamite TNT 和 V3400TNT 一样具有主动散热装置的显示卡，在温度测试中这占有很大优势。Hercules 非常具有魄力，它在这块小小的、设计精美的卡上加上了一个可以将 Dynamite 超频至默认的 98MHz/125MHz 的驱动程序。当安装好显卡驱动程序后，你会发现 Dynamite 比其它同类产品要快得多。显存和显示卡的设计看上去棒极了，因为只有 ASUS 卡的显存可以运行得象 Hercules 一般快，其它几块卡都无法达到 125MHz。Dynamite 没有视频输出，但如果你看看显示卡本身，你将发现它上面已准备了视频输出的空位，我衷心希望配备视频输出的 Dynamite TNT 能够尽快问世。它的驱动程序是最好的之一，而且是唯一默认可提供全部超频工具的显卡。我已经测试了 3 块 Dynamite TNT 来进一步确认它的质量和稳定性，以免它是一块特别准备的"评论板卡"来蒙骗大家。这 3 块显示卡在 98MHz～125MHz 范围内都运行得非常稳定，其中一块甚至在 115MHz～125MHz 上运行得非常好，另外两块也可以工作在 110MHz～125MHz。



驱动程序提供了大量的特性，但这些都无法改变显示器的刷新率，这让我有点失望。但无论如何，除了这一点小瑕疵外，驱动程序应该说是非常优秀，特别是它具有奇快的速度。

总结：Hercules Dynamite TNT 是竞技场上的另一位优胜者。如果你追求 3D 游戏的奇快速度，那么这块卡将是你的第一选择

STB Velocity 4400

STB 是首家发布 Riva TNT 显卡的厂商，但自此之后它的产品并没有多大改善。现在人人都知道 TNT 非常热，显示卡制造商们更是意识到了这一点。然而 Velocity 4400 的散热槽是 6 块卡中最差的，仅仅在 90MHz 芯片频率时，温度就高达 71℃，这也是我完全不能将其升高超过 100MHz 的缘故—任何再高一些的速度都可能会导致芯片处于熔融状态。如果电脑房较小（意味着散热条件不佳），即使时钟频率默认为 90MHz 时，如果机器出现不稳定，我对此是不会感到惊讶的。

Velocity 配备有视频输出，这一点不错，但不幸的是无法对它的质量报太大希望，你时时刻刻都会看到显示屏上的颤动。

驱动程序还不错，它甚至胜过 Diamond 的驱动程序。另外 STB 驱动程序无法让你调整显示器刷新率，你必须使用 Windows 98 的适配器设置。

总结：Velocity 4400 是目前价格最低廉的 TNT 显卡，但它的散热槽也由于价格原因是最差的。显示卡的性能还不错，但你无法将它超频。总而言之，STB 卡给我的印象就象是一个不喜欢在细节上花太多时间的设计者匆匆推出的产品。没有人再愿意费心去提高显示卡的质量，Velocity 4400 只好在 6 块卡的比较中屈居第五位了。

名称	Diamond Rio PMP300
性质	MP3 音频文件硬件播放器
厂商	Diamond 多媒体系统公司 www.diamondmm.com 010－62646806
特色	携带、使用方便，播放音质令人满意
不足	存贮容量偏小，价格有待调整
售价	人民币 2100 元

别在腰上的 MP3

—Diamond Rio PMP300 小记

■文／Nowhere



传 承

人的需求无穷尽，所以当人们觉得一张 CD 的 10 首歌实在太浪费空间时，有人发明了一张 CD 能装 170 首歌的 MP3 文件格式；而当人们觉得 MP3 只能在电脑上听实在不方便时，又有人发明了 MP3 随身听。



最早的 MP3 随身听是由韩国 Saeha Information System 公司制造的 MPman（型号：MP－F10）。可惜的是，这个名字响亮、动听的家伙竟然缺少一项最基本的设计—别在腰上的卡子！另外，它在功能与软件上也有许多不尽人意的地方。后来三星公司也推出了一款号称世界上最小的 MP3 随身听 yepp，机重只有 64 克，大小仅 58×85×17mm²，配备液晶显示屏还可以显示歌曲信息和歌词，但它的闪存卡容量却只有 24MB，大概只能播放 6 首 CD 音质的歌曲。更可惜的是，无论是 MPman 还是 yepp，大陆玩家目前都无缘得见，而能够见到的，只有笔者手边这款由 Diamond（帝盟多媒体系统）公司出品的 Rio PMP300。

风 波

Diamond Rio PMP300 的诞生，可谓"也有风雨也有晴"。1998 年 10 月 9 日，正在 Rio PMP300 准备上市之时，美国唱片工业协会（RIAA）一纸诉状把 Rio PMP300 置于险些胎死腹中的境地。理由是，根据美国《家庭音频录制法规》(《AHRA》)的有关条款，Rio 不应被允许在美国市场上发售。

按照《AHRA》的规定，凡采用先进数码技术，能够获得完美备份的数码录制设备，应该具备防止随意拷贝的技术，经由这类设备不可以进行连续复制。RIAA 认为 Rio 作为数码录制设备，既没有防止非法拷贝的技术，也没有注册版权，更没有支付版税，它的出现理应被视为非法。为此加利福利亚地区中心法庭于 10 月 16 日发布为期 10 天的禁令，待 10 月 26 日举行听证会后再决定 Rio 合法与否。禁令一发，全球哗然。因为假如 Diamond 的 MP3 播放器在美国被视为非法，任何一家 MP3 随身听厂商都将不可能进入美国这个全球最大的消费品市场。况且如果其它国家群起效尤，唯美国马首是瞻，MP3 随身听就很可能永无出头之日了。10 月 26 日，听证会如期进行，法庭上双方互不相让，各执一词。Diamond 公司认为，Rio 是一种计算机外设，根本就不是什么数码录制设备。就算把 Rio 视为一种数码录制设备，Rio 也不具备转录功能，连续复制根本就无从谈起。最后关头，双方达成协议：一旦音乐文件被置于计算机硬盘或任何非永久性存储介质上，它就不再是法规限定的数码音乐记录。Rio 的输入来源于计算机硬盘，自身也是非永久性存储介质，因此不应受到《AHRA》法规的限制。法院最终裁定，允许 Diamond 在 11 月开始发售 Rio PMP300。笔者个人认为，这一裁决对于日后 MP3 播放器的普及、流行甚

至取代 Walkman 和 DiscMan，都有里程碑般的意义。此是后话，文末还会提到。言归正传，现在就让我们来仔细看看 Diamond Rio PMP300

登场

包装盒是典型的计算机外设硬草板纸包装，拆开后可以糊成一张硬卡纸。内装 Rio 播放器一个(预置 32MB 闪存一片)、耳机一副(中档产品，频响宽、动态大，听流行音乐非常合适)、15 针传输电缆一条(小巧精致，颇有大家风范)、并口适配器一个(设计细心周到，待会儿会仔细介绍)和驱动光盘一张(笔者从帝盟北京办事处拿到的样品只带了 40MB 的 MP3 音乐，据说正式发售时会附带一张单独的 MP3 光盘)。Rio 的电力提供只需 1 节 5 号电池，可以连续播放 12～15 小时(事后验证，确实如此)。

从包装盒中拿出 Rio 播放器—这是个长方形的，尺寸仅为 88.9×63.5×15.9mm² 的小家伙—用一只手便能轻轻握住，黑色机身配以银色的圆形控制面板，四周边角均采用弧形处理，整体造型小巧圆润、精致典雅，令人爱不释手。

功能上，Rio 与一般的 DiscMan 并没有什么不同。但由于机内存有的 MP3 音乐数量并不固定，Rio 没有直接提供曲目选择功能，代之以每按两次快进键，曲目前进一首，按两次快退键，曲目后退一首。同时还设了一个［Random］键，随机播放 MP3(呵呵，挺有“电脑味”的功能)。此外，Rio 的快进/后退键可以精确到 0.01 秒，配合［A－B］定位键和重复播放功能，可以反复聆听任意区段音乐。可惜 Rio 没有录音功能，如果有，Rio 一定是最好的电脑语音复读机。

Rio 籍由内置的 DSP 芯片提供 4 种均衡模式：正常模式(Normal)、摇滚乐(Rock)、古典乐(Classic)和爵士乐(Jazz)。也许有人会奇怪，怎么没有提供最常用的流行音乐模式(Pop)？Diamond 在这儿跟大伙儿玩了个脑筋急转弯—因为最常用，干脆就设成了正常模式。此外，Rio 还有一项特色设定—曲目预览。按下顶端［Intro］键，Rio 会依曲目顺序每首歌播放 5 秒。不过，在 32MB 闪存下，反正也存不下几首歌，这个功能用处不大。不过，要是哪位音乐专业“大虾”手中捏着一叠闪存卡却又偏偏找不到想听的那首歌，这个 Intro 功能便要大出风头了。



Rio 原机自带 32MB 闪存，并有 16MB 和 32MB 闪存卡两种选件可作附加卡。那么 32MB 闪存到底能装多少首歌呢？咱们可以来算一算。一般来说 CD 音质的 MP3 压缩速率为 128Kbps(b 是比特，bit)，换算为字节(Byte)数则为 16KBps。一首 4 分钟的歌曲容量应该为 16×4×60＝3840K＝3.75MB。如此算来，32MB 可以放下 8.5 首—还不到一张 CD 的 10 首歌容量。实际上，在笔者一个星期的赏玩中，Rio 的确没有装下过 8 首以上的歌。当然如果加上一个 32MB 的附加闪存卡，则可以容纳 17 首歌。象《宝丽金 88 极品音色系列》之类的 17 首大容量精选碟都应该不在话下。

至于 Rio 的播放音质，没什么话可说。不是因为音质太好，而是因为 Rio 播放的是 MP3 文件。MP3 是什么样的音质大家都清楚，想差也差不到哪儿去。

实际上 Rio 最大的卖点是便携性和播放的稳定性。Rio 的音质可能比 CD 略逊一筹(别忘了，MP3 是有损压缩)，但与 DiscMan 比较，70 克的重量，巴掌大的体积无论如何也是 DiskMan 无法做到的。Rio 无任何机械部件，完全不怕震动，无论是使劲摇晃，还是在桌上磕，或者干脆让它做一次“自由落体”，只要耳机仍插在插孔中，Rio 的播放不会受丝毫影响(奉劝各位千万别像笔者这样做破坏性实验，毕竟塑料外壳的机械强度不是很高)。这一点比起索尼 DiscMan 的 20 秒防震技术来，颇像令狐冲以无招胜有招的“独孤九剑”。技术的变化，就是这样常常给我们带来意外的惊喜。

Rio 通过并口与电脑相连。为此 Diamond 专门设计了一个特殊的并口适配器。这个适配器安装至并口后，后端依然是一个标准的并口，不会因此影响打印机等并口设备的连接、使用。适配器上方突起一个与 15 针传输线匹配的连接槽，细心周到之处在于安装好之后就可以不管了，原来接什么设备，现在照样接什么。根本不用插上去再拔下来回折腾。最后再接上 15 针数据线，就随时可向 Rio 传输 MP3 文件了。



Diamond 虽然是硬件公司，但它的软件、驱动程序编写在业界和玩家中的口碑却非常不错。Diamond 为 Rio 量身定做的 Rio Manager 同样是一款功能强大，使用方便的硬件管理工具。将 Rio 驱动光盘放入光驱，它会自动安装 Rio Manager。Rio Manager 最大的特点是方便—支持从任何一个文件窗口拖放 MP3 文件到 Rio。拖放之后的传输过程完全不需用户操心，它会自动完成 MP3 文件的检测和排序等工作。传输完成后，还允许在 MEM(闪存)窗口编辑播放顺序。唯嫌传输速率较慢，大约为 113KB/S(P133/32MB)，传输 32MB 需时约 5 分钟。与 MP－F10 的 400K/S 相比，转输速率要慢得多，但尚可忍受。此外 Rio Manager 也可在电脑上播放 MP3 音乐。Diamond 还随 Rio 播放器附送了一款 MP3 制作与管理软件 MusicMatch Jukebox。在制作 MP3 时，MusicMatch Jukebox 不光能一次完成从 CD 音轨到 MP3 的转换(不必先存为 WAV 文件)，还能自动上网查找相关信息，自动填写 MP3 文件的 ID3 Tag。对于那些不能用数码方式抓取音轨的光驱，该软件还支持用模拟方式录制。我试着录了一回，效果居然与数码方式录制的差不太多。

结语

自从 MP3 出现以来，人们一直都是在电脑上听，离开电脑谁也听不了。而 MP3 随身听的出现使得随时随地听 MP3 成为可能。在试用 Rio 的一周之中，笔者一直沉浸在一种前所未有的新鲜感中。如此之小的东西，居然能够提供 CD 音质的聆听感受。无论是走路、坐车，甚至是做激烈的体育运动，播放效果都丝毫不会受到影响。但必须要指出，目前的 Rio 尚不能算是一个成熟的产品，首先是售价问题，由于闪存方面的原因，使得 Rio 的售价约在 2000 元人民币左右，是普通 DiscMan 的两倍。其次，Diamond 公司将其定位于计算机配件，在笔者看来并不十分准确。Rio 应该是一种娱乐设备，尤其是在电脑愈加普及的今天，将其定位于都市时尚一族的 Cool 标准装备将会受到更广泛的欢迎。第三，Rio 如能加上录音功能，其长达 8 小时的录音时间将会受到记者、英语学习者的热烈欢迎。最后，在一些细节上，Rio 的表现并不尽如人意，液晶显示屏在光线过暗时竟然没有照明功能，夜里人睡前听歌居然还要开了灯才能知道放的是第几首；背面的卡子过小，几乎无法别在皮带上；而身为高档次的随身听，Rio 竟然没有附送保护性皮套。上述种种，在传统的随身听领域都是最基本的常识。看来，MP3 随身听真正走向成熟，成为 WalkMan、DiscMan 的竞争对手，还有一段路要走。

尽管如此，笔者仍然认为，包括 Rio 在内的 MP3 随身听将是未来最完美的便携音响设备。无论是 DiscMan 还是 WalkMan，因为有机械部件，播放 500 小时以后，都会出现播放时间缩短、播放时荒腔走调和抖晃加剧等现象。而 MP3 随身听在结构上没有任何机械部件，使用期内，音质不会发生任何改变；加上超强的抗震能力、前所未有的轻巧体积，足以让 DiscMan 汗颜无地，而 WalkMan 的音质则与 MP3 几乎没有可比性。MP3 随身听走向流行的最大障碍，是 MP3 音频格式的版权问题，作为传统音乐传播媒介的代表性机构，美国唱片工业协会一直在抵制 MP3 的流行，对 Rio 的起诉，不过是其众多措施中的一环而已。而 Diamond 的胜诉，在普遍以判例为定案参考的美国，其实是给所有 MP3 随身听开了一次绿灯。所以笔者要说，此案对 MP3 随身听的普及甚至取代 DiscMan 和 WalkMan，具有里程碑似的意义。唯一剩下的关键难题，是闪存产品何时变得更加便宜。好在十几年信息技术的发展告诉我们，假如一个问题仅仅只同技术有关，那么它从来就不会成为真正的问题……



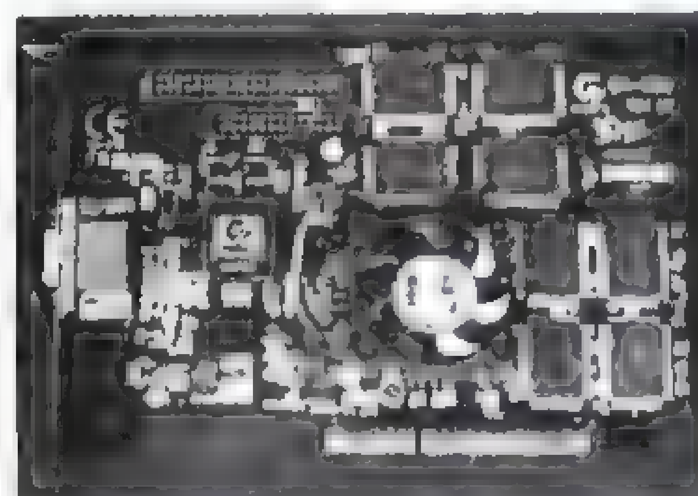
Chance 体验：作为科技产品，Rio 无疑是成功的；作为市场商品，Rio 还有待玩家的检验。技术上的成功从来就不是商业成功的唯一因素。告诉大家一个好消息，到下面的网址看看：www.simcha.demon.co.uk/riogeo/index.html，那里有款新软件可以完全替代 Rio Manager，它可以将任意格式的文档拷贝到 Rio 上，这下 Rio 可就变成“活动硬盘”啦，虽然只有 32MB，可总比 3 寸软盘强吧。另外也可以到 www.rioport.com 看看，那里有关于 Rio 和 MP3 的一切，疯狂下载呀！

如果您问我对 Rio 的感受，只有一句话：试用之后，Hmm……实在不愿意将它还给帝盟！

技嘉 GA－630 图形加速卡

■文/陈明辉

名称	GA－630图形加速卡
性能	3D图形加速卡
厂商	技嘉科技股份有限公司
特点	价格适中，安装方便，有较好的性价比
不足	散热问题
售价	人民币1200元左右



欧美的芯片，台湾的板卡，总是以疾风骤雨般的节奏牵动着国内电脑市场前进的脚步……越来越多性能优异的产品也正陆续呈现于大家面前。近日台湾著名主板制造商“技嘉科技”推出一款融2D/3D功能于一体的AGP图形/视频加速卡GA－630。

这款编号GA－630的显卡，主芯片为Voodoo Banshee，板载8MB/16MB的SGRAM，支持250MHz的数模转换速率(RAMDAC)。工业标准方面，它支持标准及多频模拟显示器的DDC2兼容协议，这意味着可以实现显示器与图形加速卡之间即插即用的双向通讯和自动配置；支持DPMS(显示能源管理信号)模式。板材布局符合AGP2.0规范。在1600×1200象素的高分辨率下它可以轻松达到32位色彩数，并同时保持85Hz的理想屏幕刷新率（Refresh Rate)。另外，此卡具有良好的软件兼容性，全面支持Mirosoft Direct3D、SGI OpenGL和3Dfx Glide等主流API(3D应用编程接口)。这确保用户可以顺利运行基于上述API的各种软件和游戏。

其实，技嘉科技作为知名的板卡厂商，生产显卡的时间不算长，大约在1997年才正式生产，比大家熟悉的另一品牌“华硕”晚了近两年。不过“闻道有先后，术业有专攻”，时间的早晚并不能说明问题。从98年以Permedia2和i740为芯片的显卡开始，技嘉的VGA卡有渐入佳境的态势，无论是开发实力还是软件设计都有不小的提高。

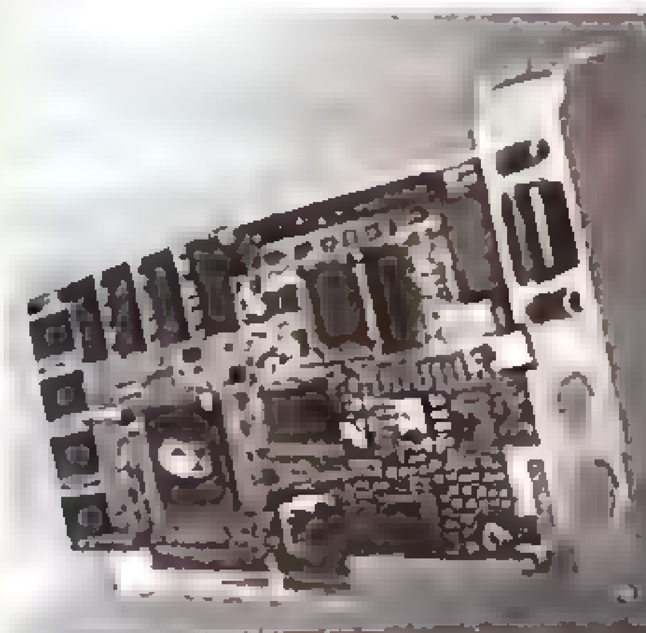
众所周知，98年后出品的各种芯片显卡，共同的一个问题，就是运行中产生的热量太大，Voodoo Banshee也不例外。技嘉的这款GA－630，芯片时钟频率为110MHz，显存频率为130MHz，如此的设定，在带来优秀性能的表现同时，热量自然也“散发得淋漓尽致”。为解决芯片过热的问题，技嘉在GA－630的主芯片上“盖”了个大散热片，上面再加上一个风扇，应该说态度是蛮认真负责的。但美中不足的是，这个“至关重要”的风扇，技嘉没有采用象丽台WinFast 3D S310或帝盟Monster Fusion那样的超薄型。这个毛病直接导致的后果是，当您安装完AGP总线的GA－630后，紧靠AGP的第一个PCI插槽没法用了。如果您的主板是微星6163那一类的产品，有5个PCI槽还好一点；如果是华硕P2B，本来有4个PCI槽，现在就只能用3个了，对于以后升级，未免显得少了些。估计之所以没用超薄风扇，主要是为了节约成本。象丽台WinFast 3D S310所用的风扇大约要人民币30元，GA－630的可能只要10元左右就够了。技嘉有相当的市场份额在于OEM(原始设备供应商，简单理解就是卖品牌机的厂家)，所以对成本控制特别敏感。

在软件安装方面，GA－630相当友好。很有特色的是它的“Driver Setup”，除去一般都有的DirectX外，还设计了“AGP VGART”，它可以自动侦测您的主板芯片组是什么厂牌、型号。目前可以辨认的有ALi M1541、SiS5591/5600、VIA PentiumⅡ和Intel 82440LX/EX/BX。附赠的工具软件包括PowerDVD 1.3(VCD和DVD解压软件)、PC－Cillin98 4.02(著名的防病毒软件）和超频测试利器Final Reality 1.01等。

性能表现上，WinMark商务测试为137分，高端图形测试为315分；3D WinMark得分为482；Final Reality Mark/AGP Test Result分别为111.9 images/s和3.62。3D特效检测中，WinBench 99的3D Quality(3D品质)第27项Fog Table Exponential无法通过，第47和59项的Anti－Aliasing(抗失真)在640×480象素和1024×768象素分辨率下为Not Capable。总体上讲，这样的结果还是不错的。

随着今年初显示卡市场格局日趋明朗，以Voodoo Banshee为代表的2D/3D图像加速芯片具备全面而精湛的技术和良好的市场号召力，具有贴近大众消费水平的中低价位，相信技嘉这款显卡的推出，还仅仅是个开始，他们会在接下来的时间里有更出色的表现。

Chance 体验：现在流行的做法是，一块新型芯片问世，只要上货量够大，便是我做，你做，他也做，反正通通的公版设计，公版驱动，加个带自己商标的控制台就好了。所以拼到今天，象Voodoo2、Banshee和Riva TNT这类产品，各厂之间就剩下比价格、比选料/做工和比附赠软件了。GA－630在我用过的5、6块以Banshee为芯片的显卡中，不是最好的，但也不是最坏的。1千1、2百元的价格倒是很有亲和力，虽然没有送游戏，但现有软件也算对得起用户了。至少用它玩儿(摩托英豪2)时，爆烟的效果比12MB的Voodoo2强得多。



初窥 ATi Rage 128

■文/达利

面对势头汹猛的3Dfx公司张牙舞爪的Voodoo系列3D卡、Matrox G200、S3 Savage 3D、nVIDIA TNT和3D Labs Permedia 3……，著名的板卡生产厂商ATi公司也不敢怠慢，赶紧发布了自己新一代的芯片Rage 128。她的性能到底怎样呢？让我们一起来看看吧！

一、产品介绍

Rage 128的基本技术指标：

目前，ATi公司一共发行了两个版本的Rage 128，分别是Rage 128GL和Rage 128VR。从命名上就可以看出，前者面向专业用户，后者则适用于普通家庭多媒体电脑。其实两者在技术上没有什么大的区别，只是Rage 128GL使用了128位的存储器接口和SGRAM，支持32MB的板载显存；Rage 128VR则采用64位存储器接口，只支持16MB的SGRAM。

Rage 128采用目前最先进的0.25微米芯片技术工艺生产，发热量和功耗都非常小。在高达230MHz/250MHz的RAMDAC支持下可以使显示系统在1920×1200像素的高分辨率下保持75Hz的刷新频率。经过高度优化的2D运算器及32位的色深，使Rage 128在Photoshop、Corel Draw这类专业软件中有相当出色的表现。同时，Rage 128的AGP2×模式为她带来了1.6GB/S的带宽；32位深色的硬件Z－Buffer使景物的表现更具有层次感。Rage 128芯片自身的3D处理器也有极强的能力，每秒钟可生成360万个三角形以及两倍于Voodoo2的像素填充率（Voodoo2每秒钟可填充90MB像素，Rage 128每秒钟可填充180MB像素)就可说明一切。Rage 128还有一个特点就是不仅支持普通的SDRAM，还支持最新的DDR SDRAM(即DOUBLE DATA RATE SDRAM—双倍数据同步内存)。当然如果真的采用32MB的DDR SGRAM作为显存，普通用户购买的可能性就很小了，因为一般情况下，家用机不太可能花整套电脑一半的钱去买一块显示卡。再者说到时候您配个什么显示器呢？

Rage 128全新的技术特性

BDME：Bi－directional DME，内存定向直接调用。在3D游戏中，当系统进行大量3D运算时，最需要的是存放纹理的空间。硬盘虽然有较大空间但速度实在太慢，根本不能适应需要，而本地内存(即板载显存)又太少，高速、量大的系统内存便成为了极好的选择，所以Intel的AGP总线应运而生。AGP总线之所以可以调用系统内存是因为采用了DME(Direct Memoy Execution，直接内存调用）技术，而BDME技术则更进一步加强了AGP总线的功能，它不仅可以把纹理数据移进主存，更可以把帧缓冲里的数据以及一切系统认为有必要的东西全部都放进主存，从而腾出更多的本地内存供游戏使用。对于一般读者来说，完全可以把BDME理解为增强型AGP总线和更高效率的新驱动程序(当然，事实并不完全是这样，但通过这种方式更容易让人理解)。

CCE：Concurrent Command Engine，并行或协处理引擎。这是一个集成在Rage 128芯片中的物理引擎。一说到协处理器，大家自然想到了80387，不过80387是浮点数字协处理器，而CCE则是一个内建于Rage 128的针对高档次CPU进行协调处理的引擎。就功能上来看，CCE主要负责协调CPU与显示系统间的工作。由于现在的高档CPU都拥有极强的运算能力，如果一味的让显示系统大包大揽是不利于提高整个系统效率的。而CCE恰恰极好地分配了CPU和显示芯片的工作，所以完全可以把CCE理解为一个智能化的Delta几何处理器（Delta几何处理器是在3D Labs的Permedia 2和Permedia 3中所应用的一种降低CPU资源占用率的技术)。

SPM：Single Pass Multitexturing，单指令多纹理处理。SPM是一种类似于SIMD(Single Instruction Mulit Date，单指令多数据处理，是AMD K6－2系列CPU所采用的一种技术。它是3D Now!™技术的核心，可在一个时钟周期内执行多次浮点运算）的技术。SPM可以在单





处理周期中对同一像素进行多重纹理贴图。虽然许多3D芯片都可以对单一像素进行多重纹理贴图，但能否在单处理周期内完成则是一个最关键的问题，如果不能单步完成则势必会影响速度。Matrox G200之所以在游戏速度上比Voodoo2稍逊一筹，就因为它不能完成单周期多重纹理贴图。

SSR:Super Scaler Rendering,超标量渲染。其实这并不算什么新技术，有许多3D卡都支持该特性。特别的在于Rage 128的双3D引擎。通过Rage 128的双3D渲染引擎来进行超标量渲染，可以使执行效率成倍增长，也就是说在一个时钟周期内能够处理2个像素，这一点在目前的3D卡中是比较有特色也相当有实际意义的。

TCA:Twin—Cache Architecture,双缓存结构。双缓存结构包括了几乎所有的本地存储空间：包括本地纹理显存、本地帧缓冲、32位Z轴缓冲、32位色彩渲染引擎、8位建模缓存以及用于雾化和Alpha混合的空间。其实TCA并不是一个具体的什么东西，它只是一种有效利用缓存的技术手段，工作原理与Power VRSG所采用的UFBTM(Unified Frame Buffer and Texture Memory，统一帧缓冲和纹理内存）技术非常相似，目的是为了节约高速却有限的板载显存，尽量将其用在刀刃上。虽然Rage 128可调用系统主存，并且现在的系统主存也已经快到了7纳秒或8纳秒的速度，但毕竟“远水不解近渴”，对于板载显存的开销能节约点就算一点吧。

<u>出色的视频性能</u>

Rage 128内建一个专用的视频解码单元。对于新一代的显示芯片来说DVD解压就像当年的VCD解压一样是基本功能(就连SiS6326也支持DVD解压)。但以前每一块支持DVD播放的显示卡无不需要强大的CPU作后盾。Rage 128利用内建的专用视频解码单元来进行DVD播放就像使用了专门的解压卡一样，对CPU的依赖和资源占用都相当低。再加上Rage 128对Direct Draw的全面支持，使得我们能得到更清晰的画质和流畅的画面。从ATi公司公布的资料来看，Rage 128还支持双视频接口，可同时输入两组视频数据，并支持多种外围视频芯片。

二、市场分析

<u>ATi的商业策略</u>

Rage 128目前的两个型号都有自己的定位。Rage 128GL一心要保住ATi公司在高端显卡市场的地位，重点自然放在对Open GL的支持上，每千片的出货单价为40美元，但由于支持32MB的显存，所以成品卡的价格可能较高。Rage 128VR则面向大多数家庭用户，千片出货单价30美元。由于考虑到许多OEM商(特别是像Diamond这样的大厂商)手中仍有许多专为RAGE PRO设计、制作的板卡，ATi公司把Rage 128VR设计得与RAGE PRO一样，采用256脚的BGA球形封装。这样，OEM商只需把Rage 128芯片直接插在原来为RAGE PRO设计的底板上，再重写一个驱动程序就行了。这种做法不但保护了OEM商的积极性和市场循环，而且更给OEM商们一种安全感：以后可以更放心的使用ATi的产品。就凭这一点，您不得不佩服ATi公司出色的商业才能和雄厚的技术实力。

<u>目前的市场格局</u>

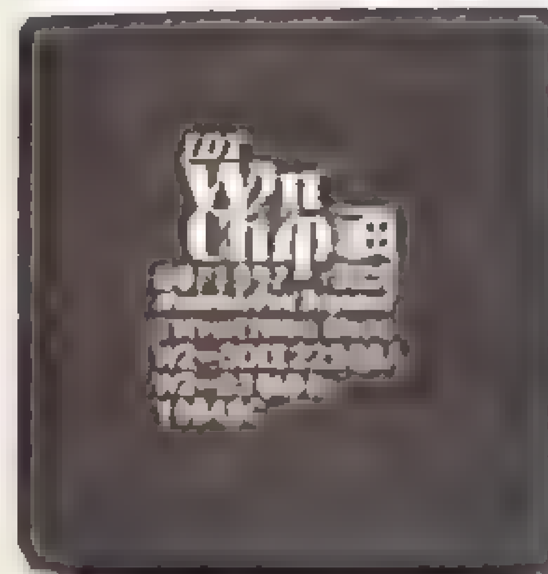
从3Dfx Voodoo2发布直到今天ATi Rage 128的出炉，我们的显示系统几乎换了整整一代(见附表)。不同品牌的各型号产品性能各异，互有短长，当然这主要取决于厂商们的技术实力和自身对产品的市场定位。同是第三代产品，3D Labs的Permedia 3和nVIDA的Riva TNT应算是最强者，而紧跟其后的则是G200、Voodoo Banshee和Savage 3D。从性价比角度来看，现在比较值得选购的要数TNT、Voodoo2、Savage 3D和今天介绍的Rage 128。不过就目前市场来看，普通电脑爱好者都还没有对新一代产品做出什么反应(笔者属于新硬件的发烧友，有点例外)，价格较高是一个重要因素。

大多数装机的朋友仍选用价格在500元左右，以Intel i740和nVIDA Riva 128为芯片的图形卡。这两块卡的确拥有极高的性价比，不过小影霸TNT正在创造另一个更高的性价比纪录。升级电脑的朋友又都以MMX为界限，电脑在P100~P166档次的用户，普遍会选择价格在450左右的4MB Voodoo卡，而MMX166~MMX233档次的用户又往往会购买价格在1000元~1200元的8MB Voodoo 2来提高游戏性能。据商家们的出货表明，最近走势最好的大致为：采用Intel i740芯片的微星4423、丽台WinFast 3D S900和华硕V2740；采用nVIDA Riva 128芯片的小影霸3D 128和华硕V3000和采用3Dfx Voodoo芯片的中凌2465等。另外小影霸TNT和耕宇、中凌的Savage 3D也有出货。

芯片生产公司	上一代3D产品	下一代3D产品
nVIDIA	Riva 128、Riva 128ZX	Riva TNT
Matrox	G100	G200
S3	S3 Virge / DX / GX/GX2	S3 Savage 3D
3D Labs	Permedia 2	Permedia 3
3Dfx	Voodoo Voodoo Rush	Voodoo 2 Voodoo Banshee
ATi	RAGE PRO	Rage 128VR / GL
NFC	Power VR	Power VRSG
Trident	9750/9850	Blade 3D / RENDITION
Intel	i740	i740 PRO(正在开发)

IDT Winchip 2－3D 微处理器

■翻译整理/流星雨工作室



游戏的威力的确是巨大，自从跨进3D时代之后，竟然让一群硬件厂商跟在后面团团转。现在什么都要带上3D字样，最先的是3D加速卡，然后是声卡，现在是CPU。

自从AMD率先推出带3D Now!™的K6－2并获得成功后，名不见经传的IDT也来跟着插上一脚。最初它推出的是名为C6的低价产品，定位也不是那种在PR上能够超过奔腾MMX的家伙（对于这一点，Cyrix是老手)。IDT将C6实实在在地带给那些仍然守着不支持Intel、AMD和Cyrix新型CPU的陈旧主板用户一丝升级的希望。可惜由于疲软的市场、一开始的定价过高以及令人羞愧的FPU性能，使得C6终于没能充分发挥出它的潜力。AMD的K6－2给IDT带来一个提示：它也将目光放到了真正带动计算机高速发展的游戏身上。IDT新推出命名为Winchip 2－3D的CPU，带着更高性能的内核，更重要的是集成了AMD的3D Now!™技术，又给老式Socket 7带来了新的曙光。

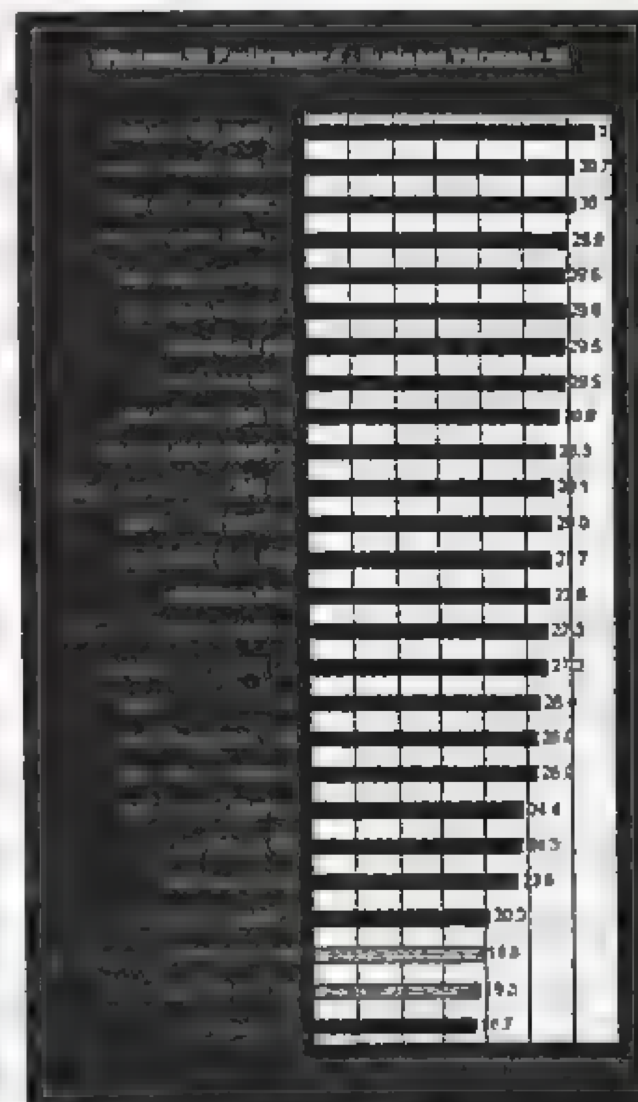
制造厂商有时会说谎，信誓旦旦地保证自己产品的向后兼容性。可实际上呢？如果你想站在性能的最前沿，就意味着不断地大把"浪费"钱，然后后悔。难道不是这样吗？当第一款支持PⅡ的440FX主板上市的时候，我们看到了当时能够想象的最好的东西，然而短短6个月过后，我们竟然被告知新买的主板不支持最新CPU和新图形加速卡！很不幸，这就是事实，我们身处的计算机世界是这个星球上发展最快的产业，我们总是跟不上它的步伐。多少次，我们连同CPU和主板一齐换掉，无论那块主板事先如何声称对未来的保证，它总是和最初搭配的CPU一齐被踢出去，连同我们曾经付出的大量金钱。现在我几经不再指望什么了，管它能支持到多少倍频，哪怕是10也好，这只是一种幌子而已。

IDT的机会来了。现今仍有大量的用户抱着陈旧的Socket 7不放，同时又希望用上Windows 98、在Internet上冲浪和体会到只有在K6－2和PⅡ才能享受到的快感，如果有一款能够使用3.3v/3.52v的CPU能够做到，无数被Intel抛弃的用户一定会衷心感谢的。IDT正是看到了这一点(而且这要比和Intel、AMD争领头羊容易得多)，它的目标是推出有史以来最好的低价产品，而且它确实做到了。

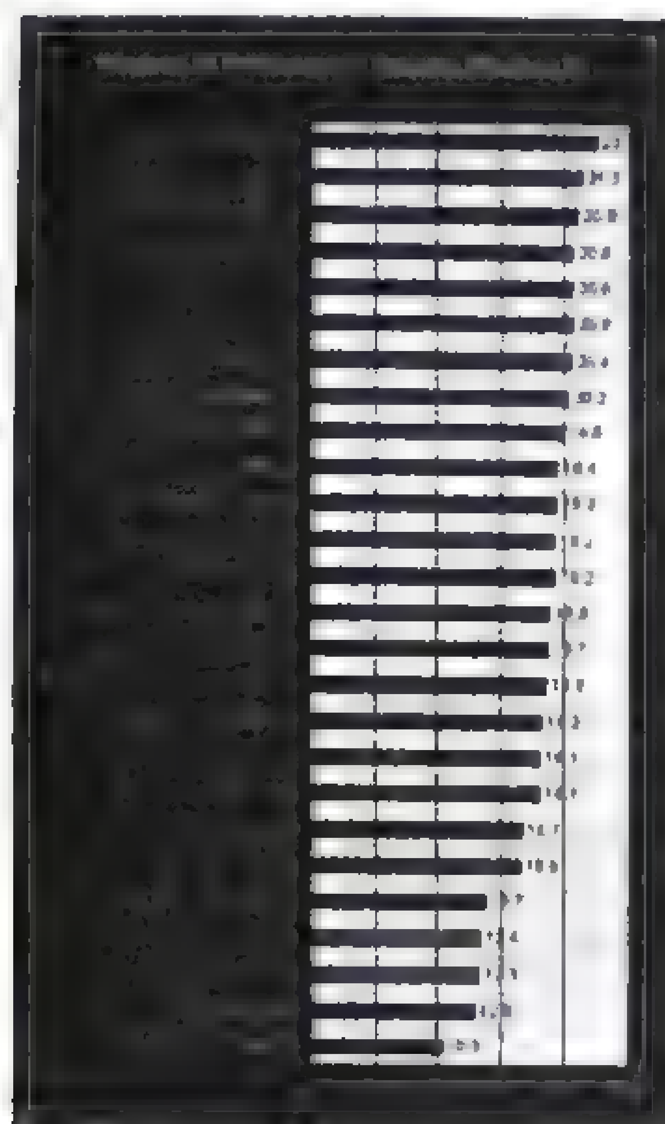
Winchip 2－3D

看着前沿的几家争斗不停，IDT觉得现在是时候真正为用户考虑了一迎合他们的需求，估计他们的承受能力一于是Winchip 2－3D上场了。

Winchip 2－3D是一款Socket 7的CPU，因此你可以明白它不需要Super 7的主板就可以发挥出潜能。它使用的电压为3.52v(3.45v－3.6v)或者3.3v(3.135v～3.6v)，这保证无论你的Socket－7主板是何种型号都能够使用它。尽管它的电压比常规高了不少，但是Winchip 2的发热量



(表－1)


(表-2)

耗小，0.25微米的制造工艺让它变得相当凉快，在266MHz下功率不到16瓦(大多数其他CPU在这个频率下的功率是它两倍，当然会产生巨大热量)。使用那么高的电压仅仅是为了提供真正的"向后兼容性"而已，担心热量的读者尽可放心。我相信如此低功耗将让Windhip 2成为了便携机的理想CPU。

你要在Socket 7主板上运行Winchip 2的唯一要求就是主板支持66MHz总线速度(相信这不是难事)，然后将BIOS升级到支持Winchip 2就可以了，因此即使主板是430FX也不打紧，然后你就可以细细体会Winchip 2的其他特性了。

Winchip 2内置64KB一级缓存，分为32KB数据缓存和32KB指令缓存，总数超过了PⅡ的一倍，这能够提供更好的商用软件性能。IDT还获得了AMD许可集成了3D Now!™技术，因此它更能够迎合相当数量的游戏者口味。

3D Now!™开发了一项名为"单指令多重数据执行(Single Instruction Multiple Data execution)"的技术，简称SIMD。诚如其名，这项技术能够让CPU在一条指令中同时处理多项数据，这能大大节约时间。当然，SIMD并不是3D Now!™的唯一长处。需要进行大量浮点计算的时候，浮点除法是需要CPU花大力气去计算的，AMD认为这是一个亟待解决的问题，于是在3D Now!™指令集中加入了一条相反的乘法指令，比如说把一个数除以4，用乘法作的话就是乘以1/4，当然你必须明白CPU在做乘法的时候要比做除法快得多(有时候CPU真是傻得可爱)，那样就可以带来翻天覆地般的改变。这同样也集成在了Winchip 2的3D Now!™单元中。

IDT对3D Now!™的支持对于AMD来说是一件好事：因为它的这项技术将在属于IDT的市场中生根；而同时对于IDT来说也是一件好事：FPU和游戏性能上将大大改观。在Winchip 2上玩《Quake2》绝不会慢得像乌龟(但也别指望能够快得飞起来)

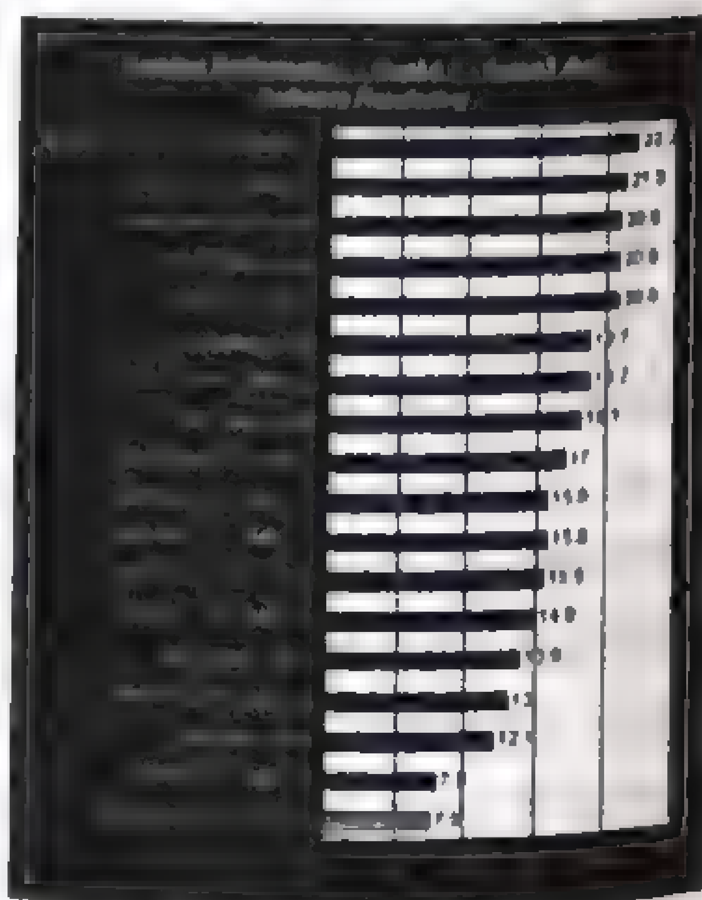
Winchip 2的频率比较罕见，比如说240MHz。在最初Winchip 2只提供整数倍频(2.0、3.0和4.0x)，以后版本将会支持100MHz频率来为那些Super-7的用户提供低价升级的选择(不过目前为止，K6-2仍然是这个平台的最佳选择)。不久它还会提供233 MHz、250MHz和266MHz的产品，并且可能提供2.33、2.5和2.66的倍频数，主要是为一些老式主板考虑的。当你将主板上的倍频数设定为2.0时，CPU内部会自动将其升到2.33或者更高——项挺有趣的设计。

安装和超频

选用225MHz Winchip 2，然后把它插在一些Socket-7 HX和TX板上，尽管没有给BIOS升级，但是系统能够顺利启动，大多数情况下它被认作一块"66MHz CPU"或者"80486DX at 66MHz"。

升级BIOS时遇到了一些麻烦，即使一些产品支持做得不错的主板—比如ABIT AX5—在升级BIOS之后也无法准确检测出Winchip 2的频率，虽然这块芯片的性能并没有因此而受到影响，但仍然让人觉得有些不舒服。所以如果你想升级到Winchip 2的话，请事先弄清楚你的主板是否能够升级BIOS。

同样将Winchip 2安装到了一块比较新的主板上一大众FIC PA-2013，它马上认出了IDT Winchip 2/225MHz。把在AX5上的75MHz×3和PA-2013上的100MHz×2比较，发现性能只有很小的提高。然后进行超频，不幸的是这块Winchip 2/225MHz根本不能超，即使加强了散热，超到240MHz的时候也无法进入Windows 98。当然考虑到你可能只要花上不到500元的价格就能够运行225MHz，也就别指望太多了。


(表-3)

性 能

测试平台如下：

CPU：AMD K6/233、AMD K6-2/350、AMD K6-3/450(样品)和IDT Winchip 2/225

主板：ABIT AX5 Revision 2.23(TX芯片组/512KB的L2Cache)和FIC PA-2013w/2MB的L2Cache。

内存：64MB PC100 SDRAM

硬盘：Western Digital Caviar AC35100 – UltraATA

显示卡：Matrox Millennium G200 AGP(8MB)和Matrox Millennium PCI(4MB，在TX上测试)

PⅡ对比系统：

CPU：Intel Celeron 300、Intel Celeron 300A、Intel PentiumⅡ 400和Intel PentiumⅡ450

主板：ABIT BH6 PentiumⅡBX

其他的和前者一样

两者使用的驱动程序：

MGA G200 Drivers v1677_426

DirectX 6测试软件(在Windows 98下)

《Ziff Davis Winstone 98》、《Ziff Davis Winstone 99》、《Ziff Davis Winbench 99》、《Quake 2》v3.17的"demo1.dm2"和"Crusher.dm2 demo"

Winstone测试环境为1024×768×16bit，所有的游戏测试为800×600×16bit。打开3D Now!™支持选项。

Windows 98下的性能：(表-1)、(表-2)

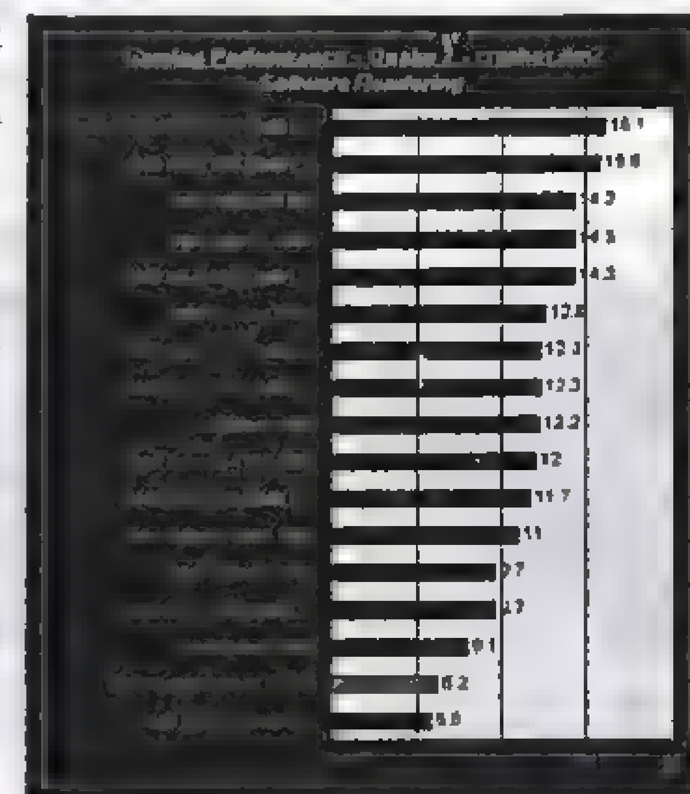
你可以发现运行在225MHz上的Winchip 2已经超过了Intel无cache的Celeron，而且很接近AMD K6 233，虽然这看上去远远不如强大的K6-3或者未来的PentiumⅢ，但要记住，我们现在所面对的是那些仍然在使用Pentium 133的用户，因此对他们来说，性能的提高是很明显的。

它的表现的确出色，特别是它能够在一些早已淘汰的主板上发挥出如此的表现，甚至价格比不上一块新PCI显卡。

游戏中的性能：(表-3)、(表-4)

尽管FPU并不是它的强项，但Winchip 2确实在游戏中利用了3D Now!™的作用，《Quake》在Winchip2下也能够跑得起来，不过它的3D Now!™好像没有K6-2的作用明显，当然这只是现在，而且如果你真的是一个游戏发烧友的话，你可能还是最好多花一点钱买一块FPU强劲的芯片，毕竟Winchip 2主要还是Windows商业用芯片。

那么相对于Cyrix 6x86 MMX或者M-Ⅱ来说呢？在相同的频率下，Winchip不仅在商业软件性能上超过了Cyrix，而且它的FPU和3D Now!™表现也远远超过了Cyrix所能提供的性能。因此，Windhip 2在综合性能上是一块接近K6而优于Cyrix的CPU。


(表-4)

结 论

Winchip 2并不是一块"下一代CPU"，所以别指望在配酷机器的时候专门到市场上去寻找它，即使你陷于一种非升级不可的窘境，只要经济充裕，建议你还是买一块新的主板和"新代"的CPU(有可能连内存和显卡一齐更新换代)，Winchip 2终究只是一块用来取代那些昂贵而又不可靠的Overdrive的产品。对于那些学校机房配机，或者口袋里只有几百块钱却又想升级的的人来说，是相当不错的选择。

测试用的225MHz，国内价格为500元左右；240MHz为550元，不算太贵，但是你可能要花一点时间才能在市场上找到它，因为卖的商家并不多。

就像先前所说的，IDT将继续提供世界上最好的低价CPU，今年可能会开始提供Winchip 3，频率提高到266MHz，内置128KB的L1Cache，而到了年底，我们将会看到IDT重新设计的Winchip 4，有可能运行在400MHz～500MHz的频率上，继续向您提供高质量的"向后兼容性"。

41 项 3D 特效测试通解(下)

文/陈明辉

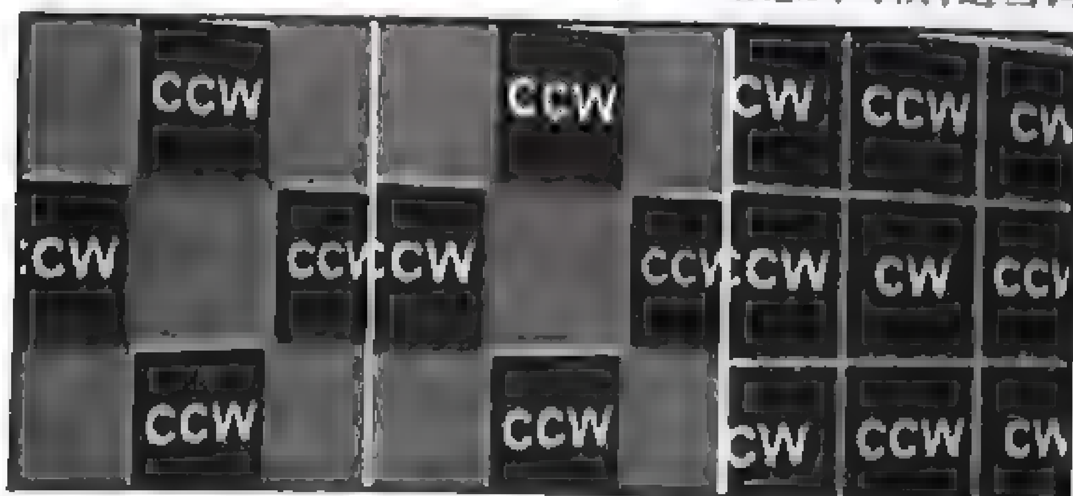
测试 21:Cull Counterclockwise(逆时针筛选)



这项测试检测 3D 加速卡能否正确实现逆时针筛选效果。在 3×3 单位的方格中,分别准备了标明 "CCW" 和 "CW" 字样的两块材质。在正确情况下,您应该只能看到 "CW"材质。在 3×3 单位,共 9 个方格中,应重点观察沿斜对角分布的 5 个方格,这些方格中的文字必须全部是 "CW"才正确。现在市售的 3D 加速卡,如无意外,通常都可以通过此项测试。

测试 22:Cull Clockwise(顺时针筛选)

这项测试将检测显卡的顺时针筛选功能是否正常。屏幕上显示的,是同前一项测试一样的 9 个方格。但现在您如果看到的统统是"CWW"字样才是正确的。将 3×3 的方格,按从左至右、从上到下的顺序编为 1~9 号,您应该看到 2、4、6 和 8 共 4 个交错的黑底红字方格,上面标有 "CCW"字样。本项测试不算难于通过的项目,但《3D WinBench 98》在显示该项测试时所取的视角不太理想,容易使测试者误将"CCW"看作"CW",所以请您到时候,适当调



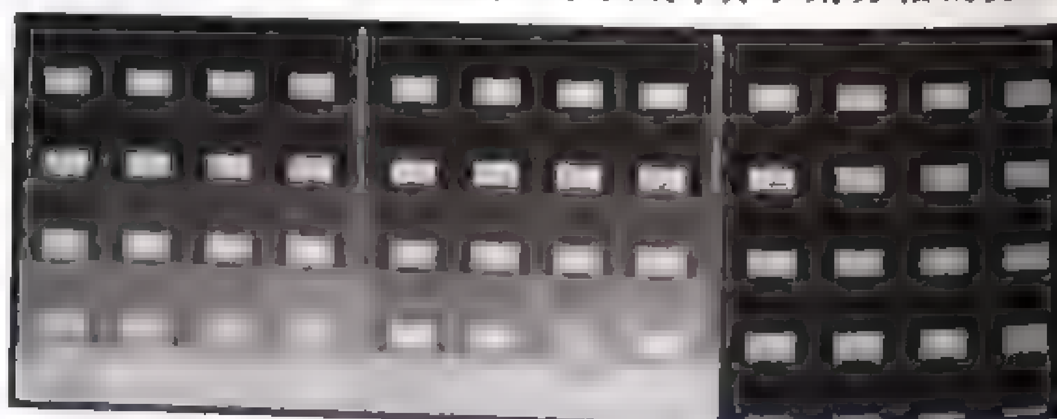
整一下自己的位置

测试 23:Cull None(无筛选效果)

该项测试在前两项的基础上,彻底关闭了筛选效果。您应该看到全部的 9 个黑底红字方格;1、3、5、7 和 9 号方格上应标有"CW"字样,2、4、6 和 8 号方格应标有"CCW"字样。除此之外的任何显示都是错误的。到此为止,连续的 3 项测试,现在的 3D 加速卡一般都可以顺利通过。

测试 24:Fog Vertex Linear(线性顶点雾化)

您将在屏幕上看到 8×5 共 40 个方格。这些方格被一层"雾"所笼罩着,随着 Z 值的变化,雾的浓淡有所不同。左上角方格的雾最淡,几乎没有;右下角方格的雾最



浓,基本无法看清雾后面的格子。这项测试会出现两种情况:如上所述,完全正确的表现;或者 40 个方格上面根本没有雾覆盖着。别小看这项测试,有些芯片的显卡还真无法通过呢!

测试 25:Fog Table Linear(线性雾化表)

同上一项测试一样共有 40 个方格。最正确的结果画面也应该是由左上到右下角,雾越来越浓,最右下角的一个格子完全被雾遮住。在这项测试中,有可能出现另一种正确结果画面:除右下角的雾最浓外,右上角的雾也相当厚重。这是因为某些 3D 加速卡对 Z 值的定义是指投影值,而不是平视值。但如果您已经正确安装了 DirectX 6.0,一般情况下应该不会出现这种结果。

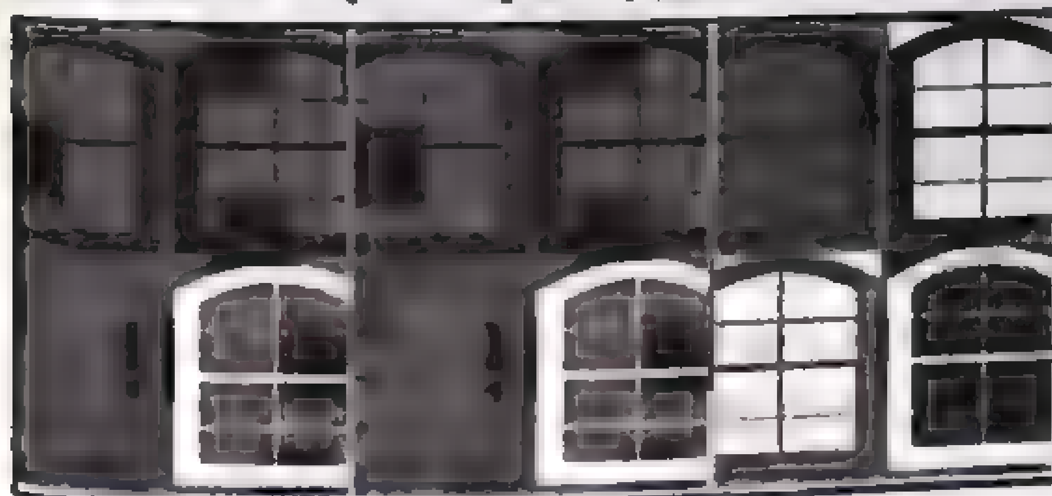
测试 26:Fog Table Exponential(雾化效果指数变化)

这项测试的目的是检验当 Fog Table 的 Z 值以指数倍增(前几项测试,Z 值是在 1~9 之间变化)时,材质是否能快速反应雾化结果。前面的测试中,从左上到右下的方格,可以看出明显的雾化浓淡渐变;在这项测试中,从第 2 行开始到第 5 行为止,雾的浓度非常近似(都比较浓)。这项测试,笔者认为是《3D WinBench 98》的 41 项 3D 品质测试中,最容易判断错误的一项,因为它共有两个正确画面结果和 3 个错误结果,而 3 个错误结果中,有一个在某些情况下也被认为是可以接受的。所以,测试者在这个项目上,务必要仔细观察、谨慎判断后,才可以下结论。

测试 27:Specular Highlights(高光反射)

该项测试检验 3D 加速卡能否正确在物体表面反射光源投射的高光。在一段宇宙空间站的动画演示中,您可以看到金黄色亮光投射的效果。注意观察屏幕左侧空间站的表面是否能看到明显的黄色反射光,如果可以看到,结果完全正确;另一种情况,虽然有高光反射,但不是金黄色的光源,而是单色光,这也可以算是正确的。这项测试的效果在游戏中有大量应用,所以现在一般的市售显卡应该都可以通过(但有些只能反射单色光)。

测试 28:Color Key Transparency(透明色应用)



该项测试将透明色调混合在场景中应用,屏幕上演示一段黑夜中的村庄。在测试过程中,注意观察路边的树木和房屋旁的篱笆、木桩,如果篱笆不是一根、一根立在路边,而是模糊的一团,那么即表明受测显卡在透明色处理上有问题。另外,透过树冠上浓密的树叶,应该可以看到背景黑色的天空;篱笆的间隔中可以看到绿色的草坪。如果您的 3D 加速卡在测试时出现问题,可以考虑更换最新的驱动程序试试。

测试 29:Alpha Transparency(阿尔法透明)

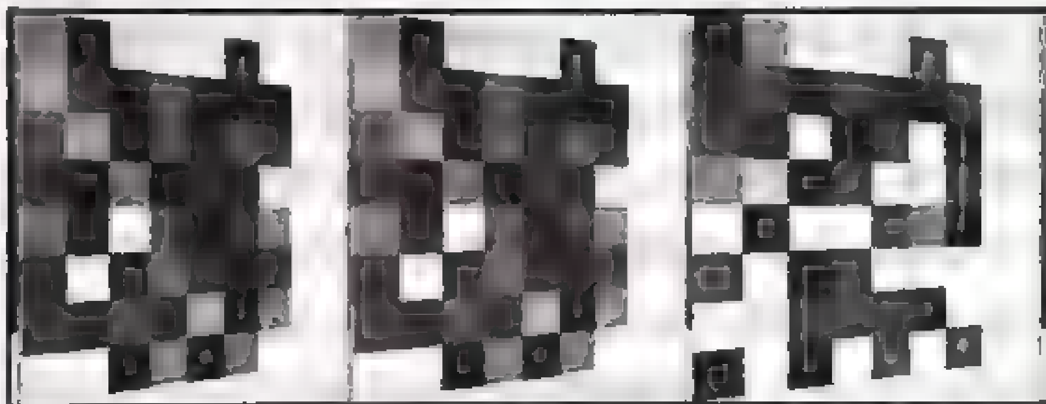
这项测试同前一项近似,只是在场景中加入了一个 α



值。测试中的观察重点和判定同前一项相同。这项测试所涉及到的特效是现在许多 3D 游戏经常用到的,如果您的显卡无法通过,建议最好还是换一块吧。

测试 30:Source Alpha Pixel Blending(维持源材质阿尔法值的混色)

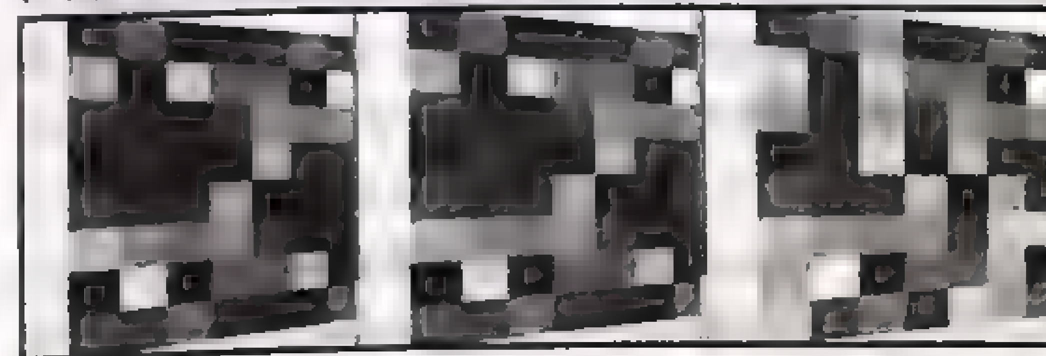
这项测试是考察在维持源材质 α 值的基础上,添加新



的材质是否会干扰已有的 α 值。屏幕上有两个前后分布、不断旋转的立方体,前面的立方体包含有一个球体材质;后面较大的立方体则以天空为材质。正确情况下,透过球体应该看到天空材质沿球体外形紧密围绕其间。如果在球体的外沿有白色或黑色填充的方框则说明该项测试没有被正确执行。这项测试在某些 3D 加速卡上无法通过,请仔细测试。

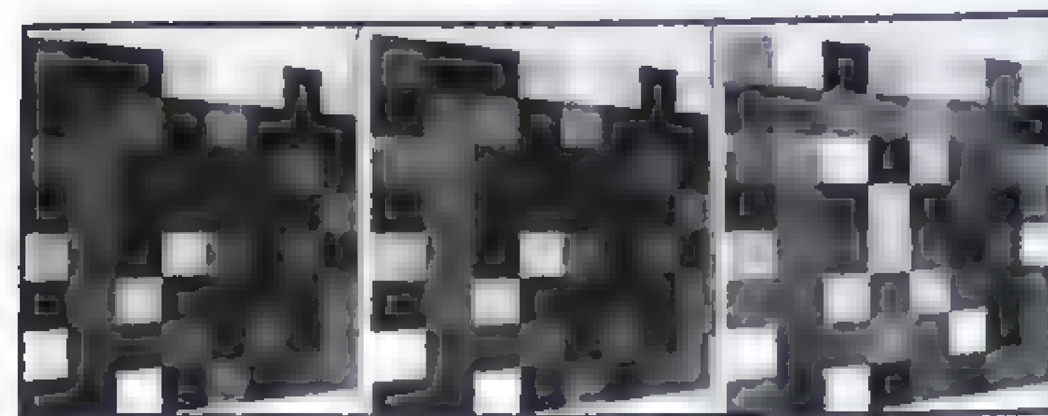
测试 31:Add Pixel Blending(添加新材质混色)

测试新添加材质时,混色能否正确进行。屏幕中,前后排列、一大一小两个不同材质的立方体靠在一起,前景的红底白字 ZD 标志会逐渐加入背景的蓝天材质中。正确情况下,红底将渐变成粉红色,但白色的字维持原样。某些显卡不支持这项特效。



测试 32:Modulate Pixel Blending(材质调整混色)

这项测试考验显卡在调整材质时能否继续正确进行



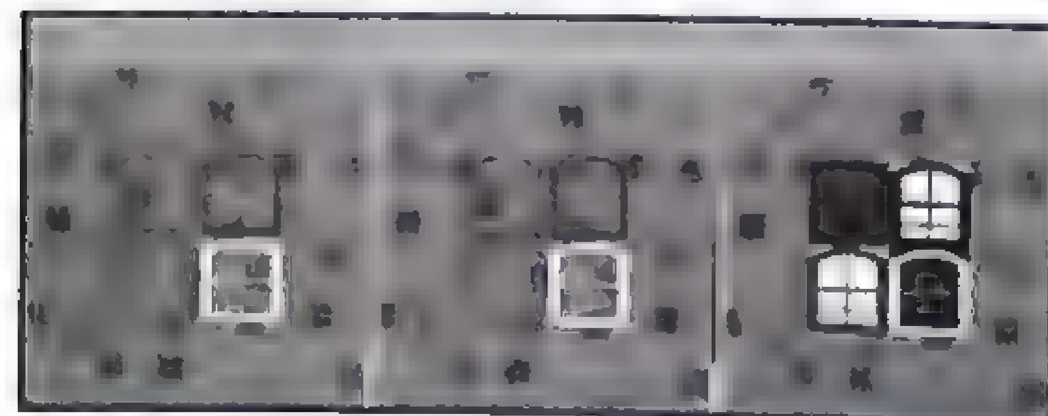
混色应用。屏幕前景为红底白字的ZD标志，背景为蓝天材质的方块。正确情况下，测试中红色材质会慢慢变深，而白色的ZD标志会混入蓝天材质中。错误的情况是ZD标志背景变为白色，或者是整个前景由红转暗，最后完全无法看见ZD标志。

测试33：Alpha Vertices(多点阿尔法值应用)

检验在调用多项α值的情况下，3D加速卡能否通过测试。测试共分3重：前景为红色配α=0.5的旋转方块，中景为绿色配α=0.5的稍大的旋转方块，背景则为蓝底色。在不断的旋转变化中，正确情况下，玩家应该看到在蓝绿色的方块中有暗粉红色的小方块。在这两个方块间，不应看到任何纯绿色或纯红色区域。有些市售显卡附带的驱动程序较旧，可能会影响这项测试的结果。

测试34：Fog Vertex And Color Key(雾化与透明处理)

测试场景为一条两旁有树、绿草如茵的公路。注意观察，应该看到近处的树木有些模糊的感觉，无法完全看清；远处的山丘则笼罩着一层薄雾；另外树木的叶片间应该可以透过去看到背景。这项测试请务必注意画面上两处细



节：远处树木的朦胧感和叶片间透过去的地方。不要简单看到有雾就以为测试通过。

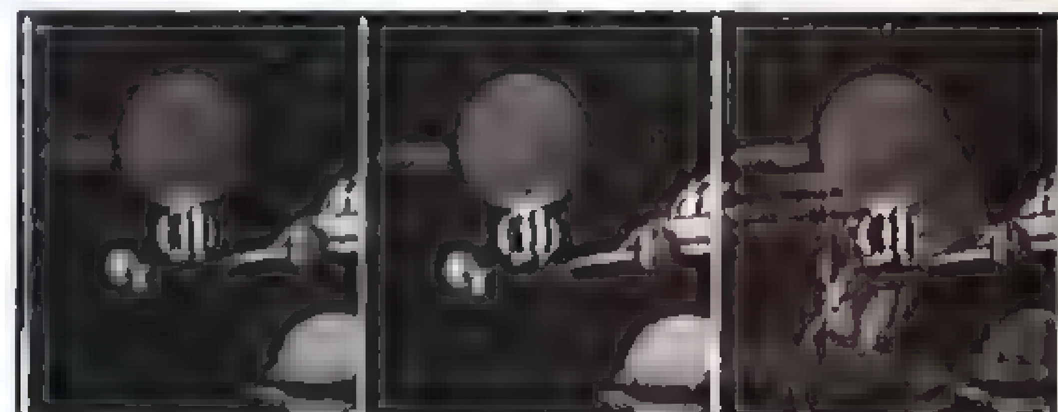
测试35：Fog Vertex And Alpha(雾化配阿尔法值)

这项测试的画面初看同上一项非常相似，但由于在雾化的同时配有α值，在细处还是有差别的。首先近处的树木和远处的树木雾化效果不同，其次远处山丘上覆盖的雾应该比上一项测试浓很多(几乎就无法看清山丘)。这项测试请诸位千万细致，现在市售显卡能完全通过此项测试的不多，耐心多比较几次吧

测试36：Anti－Aliasing(抗失真效果)

如果您有一块Voodoo2加速卡，应该对这个测试的名称不陌生。在Voodoo2的显卡属性，高级选项中有一项便是"Force Anti－Aliasing"，默认设定是关闭。这项测试，检验显卡在对画面进行放大处理时，是否会出现失真和锯齿现象，所以测试36也称为"反锯齿效果"。画面上有一只旗杆和一面旗子，注意随着镜头的拉近，旗杆、旗子不断被放大，物件边缘是否平滑，有没有断裂、扭曲之处。附带说一句，如果您的受测卡是Voodoo，不要以为结果有误，Voodoo不支持这项特效，用它跑游戏，看到摩托的车轮边缘有锯齿也就不足为怪了

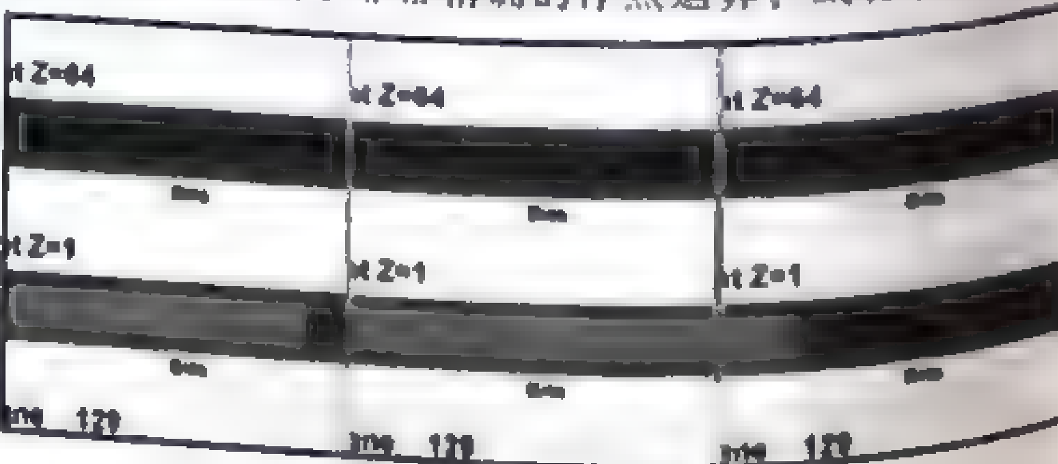
测试37：Texture Swapping(材质切换)



这项测试检验当在一个页面内，因材质显存不足或程序要求进行材质切换的情况下，3D加速卡能否正确完成材质切换动作。注意对比左侧正确画面，受测卡是否完全描绘出了所有物件，有否屏幕花屏的现象。

测试38：Narrow Z Accuracy(窄范围Z轴精确度)

测试3D加速卡Z轴运算准确度非常有效的一项测试。限定Z轴取值范围在0.15～3.5之间，屏幕左右出现两个正立方体，立方体的每个侧面沿对角线分为两种颜色，左侧立方体为绿/蓝色，右侧立方体为橘/蓝色。在两个方块不断旋转的过程中，仔细观察方块外沿是否齐整、平滑，各侧面分割颜色的对角线是否笔直、无毛边。如果上面这些问题在您的显卡上答案都是肯定的，那么恭喜，说明您的爱卡使用了非常精确的浮点运算，或者它使用了



32bit的Z轴缓冲区。许多3D加速卡使用的是16bit的Z轴缓冲，所以会出现立方体表面分割颜色的对角线有参差不齐的"毛边"，现在市售显卡只有Riva TNT和G200少数几款可以完全通过此测试

测试39：Wide Z Accuracy(宽范围Z轴精确度)

同测试38大同小异，区别在于Z轴取值范围扩展为0.15～35000。3D显卡如果能通过上一项测试，这里也差不到哪儿去。想了解自己的卡，Z轴缓冲到底是多少bit的，用这两项测试，一测就灵。

测试40：High Triangle Count(大量三角形计算)



程序将产生大量三角形供3D加速卡来计算，看它能不能忙得过来。有些加速卡对一个画面内处理的三角形有数量上限，不过这项招人讨厌的设定在许多新显卡中已经被取消了。

测试41：Texture Fidelity(材质保真度)



检验显卡在材质调用方面的正确度。观察屏幕上的钱币、织物等物件，颜色是否稳定无抖动红/蓝色间的渐变区域是否平顺，有没有出现带状或散乱的花纹。这项测试对主观判断的准确性要求较高，加之某些材质间差别确实不大，所以耐心多观察几次，换些视角看看应该会比较准。

注：部分用图来自《3D WinBench99》，同文字说明有所出入，请见谅。

后 记

《3D WinBench 98》在3D品质方面的41项特效测试到此算写完了，但还有几句话要向大家交待。

首先是3D加速卡的驱动程序问题。千万不要小看您买卡时那张附赠的驱动光盘，同样芯片的不同品牌显卡，性能的差异很大程度上就是驱动造成的，厂家针对自己的产品，往往还会在控制平台上做些特殊设置。我曾有过这样的体验：帝盟的Voodoo2加速卡用98年12月16日的厂家最新驱动(2.07版)，性能比用3Dfx公司最新的公板驱动高5～10个百分点。另外，对显卡测试而言，驱动的升级也会使其有更好的表现：G200的4.26版驱动增加了对3D Now! ™ 的支持和控制32位Z－Buffer的开关，而最新的4.51版驱动更针对《WinBench 99》做了优化。

再一点是测试通过的项目数问题。原则上讲，通过的项目越多，显卡的性能越好，但这也不是绝对的。在笔者做过的测试中，Riva TNT在《3D WinBench 99》的59项测试中有4项未通过，Savage 3D是7项，G200和Banshee是8项，Voodoo2是11项，而i740是12项未通过。但只要实际试试，在AMD K6－2/300MHz/64MB内存的机器上运行《极品飞车3》，您就清楚Savage 3D在游戏中的表现比Voodoo2差多少了。因此您也不必为自己的显卡有些项目无法通过而沮丧。现在，由国外几家著名电脑媒体新推出了一个测试显卡在游戏中表现的基准程序，共用到了6款最具代表性的游戏(包括《雷神之锤2》和《Forsaken》等)。这样的方法，笔者认为对于一般玩家而言更有参考价值，今后如有机会，我将为您详细介绍。此外，眼下这些知名的测试程序(《WinBench》、《WinStone》、《WinMark》、《Final Reality》和《Fog City》)基本上都以Direct 3D为标准API，笔者只见过一款以Open GL作测试用API的程序。这样的状况对Voodoo系列的显卡有些不利，3Dfx的强项在于Glide。所以Voodoo系列有些测试结果不尽如人意也就可以理解了。

最后一点，您可能会发现在本文这最后几段，我提到了《3D WinBench 99》，没错，这不是笔误。在98年11月21日，ZDNet正式推出了《3D WinBench 99》。它同98'相比有了相当大的改进，总体上讲，可以用"测试更全面，判定更严格"来评价。单单是本文的主题—3D Quality(3D品质)测试，《3D WinBench 99》便猛增到了59项，针对许多显卡上的最新技术设置了考量项目。在目前笔者测过的显卡中，Riva TNT成绩最好。可惜，我直到最近才有时间慢慢琢磨它，暂时来不及以《3D WinBench 99》为蓝本，为您介绍测试了，希望以后有机会。

测试本身是件相当无聊而枯燥的事，如果不是因为工作上的需要，我才不会以此为乐，了解一款显卡的优劣不是唯一的目的，通过测试显卡，您可以学到许多知识，增长不少经验，这些才是持久的财富。 本栏编辑/Chance



酷 酷 软 件 店

■文/黄磊

Acdsee32 2.4 PICK!



类型:共享软件
大小:1.85MB
出品:ACD System Ltd.
下载:http://www.acdsystems.com/

图片查看类软件中，ACDSee可以说是当之无愧的王者，流行程度几乎到了有Win9x就有ACDSee的地步。我曾以为它到了2.3版已近乎完美,连升级都好像没有必要了。不过,ACDSystem公司还是推出了2.4版。但不出所料，令人欣喜的改进之处寥寥。新版本界面采用流行的浮动工具栏;增加了介面底纹;"声称"提高了图片显示速度;新增对几种不常用图形格式的支持;Browser模块中新增一个ShortCut列表，可以把经常浏览的图片或文件夹放人其中便于查找。这些细微的变化究竟值不值得您去升级呢?

MagicSet 2.2 NEW!



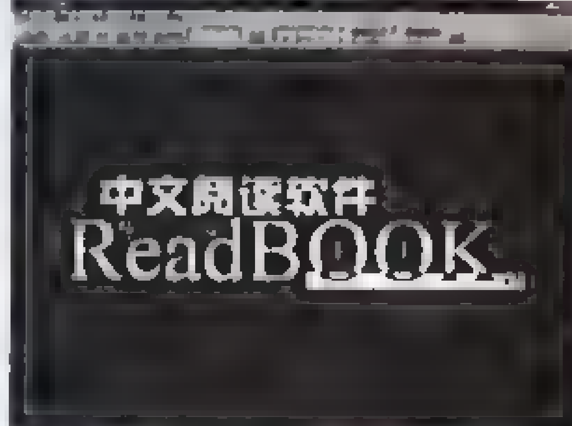
类型:共享软件
大小:584KB
出品:蔡旋(Super Rabbit)
下载:http://www.zhanjiang.gd.cn/nethome/superr/

与曾经流行一时的WinHacker类似，MagicWin同样可以修改Win9x隐藏的100多个选项。更好的是，这个软件完全由国人开发，中文化界面对于大多数看不懂洋文的中国人来说，易用性非常出色。作者声称该软件在Win98下可以直接使用，但在Win95/97下需要先安装VB5.0运行库。

ReedBook 1.3β PICK!

类型:共享软件
大小:602KB
出品:余民
下载:http://magician.yeah.net

虽然本刊曾在1月号杂志上刊出过作者余民的"现身说法"，但我还是要在这里郑重地推荐。主要原因是，ReedBook对保护视力所下的功夫是以往同类软件所不能及的。该软件内置10余种配色方案,每一种都对你疲惫的眼睛有极好的放松作用。其它功能，如自动卷屏、BIG或HTML自动识别和智能分段等都是阅读电脑文档所必不可少的。现在，这款最好的看书软件终于推出了正式版。利用DirectX可随心所欲改变阅读分辨率，新的打印插件增强了打印功能。整个界面更加美观、方便。



TxtEasy! 1.5.5 PICK!



类型:免费软件
大小:131KB
出品:Fugang
下载：http://www.netease.com:80/~fugang/software/TxtEasy!.exe

在网上看到的好文章多了，时常便会有将它打印下来的冲动，可是HTML格式不恰当的分行会使我打消这个念头，我总不能在Word中对上万行文字一行行重新整理吧。TxtEasy使这件恼人的事变得非常轻松。批量文本智能分段功能可以一次对数十个巨型中文文本去掉硬回车后重新分行，效果与手工操作一样好!当然,它也支持大五码到国标码的批量转换。用来配合ReadBook和Word都非常不错。

五笔繁简通 1.2

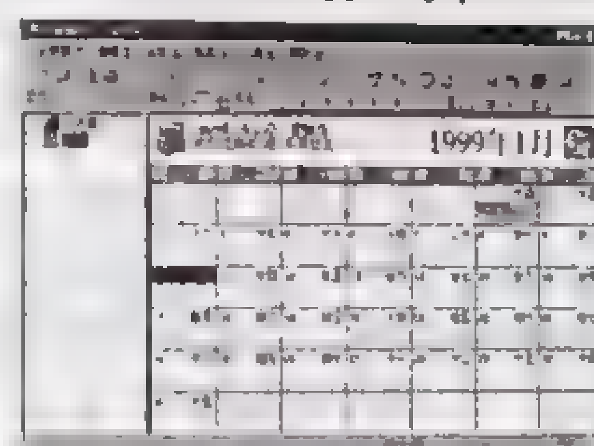
类型:免费软件
大小:458KB

出品:邓世强
下载:http://www.nease.net/~szok

一个五笔输入法程序，好处是可任意输入BIG5和GB码 它完全兼容流行的王码五笔型输入法。并且分设两个独立版本,分别适用于简体和繁体Win9x,方便而实用。

友情强档 3.19.99

类型:共享软件
大小:2.8MB(需先安装VB运行库)
出品:泰立软件工作室
下载:http://www.netease.com/~jackyyin/yqfile/



功能强大的私人信息管理系统、能够以你所需要的方式处理个人信息、名片和地址簿等。广泛的兼容性尤其值得称道，它可从Microsoft Exchange、Eudora Light与Eudora Pro、Netscape Communicator、Microsoft Internet Mail for Windows 3.1以及Microsoft Outlook中导出记录数据；此外，友情强档还具有模糊查询、万年历(包括农历、生肖、节气)和纪念日提醒等诸多体贴的功能。这么强大的软件,其注册费居然是"您看着给",吃惊吗?!

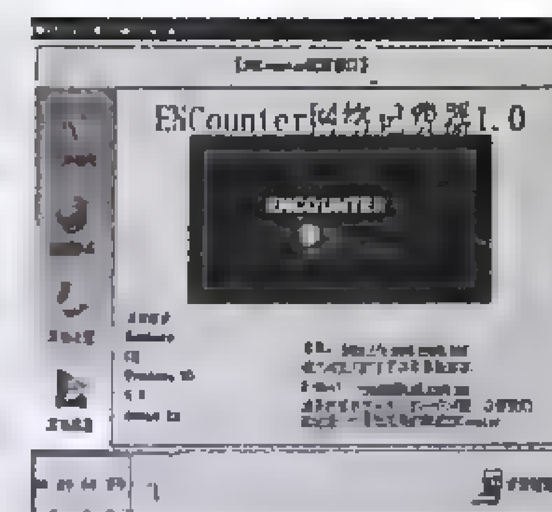
Buzof 1.44

类型:共享软件
大小:307KB
出品:Basta Computer Inc.
下载:www.basta.com

你是否每天都在忍受Win95/98纷繁无尽却百无一用的对话框? 你是否每天被无数共享、试用软件的注册提示所困扰? 那好,救星来了。Buzof的使命就是为你清除这些你不再搭理的对话框。双击Buzof图标，看到那个十字准星了吗，用它对准对话框上的按钮(对! 就是每次它烦你时你不得不按的那个凸起)。OK! 以后它再出现时,自有Buzof为你轻松搞定。

EnCounter 网络记费器 1.0

类型:免费软件
大小:1MB
出品:E-Port
下载:E-Port.yeah.net



国内流行的网络记费器，由E-Port小组开发。能够单独记录电话费和上网费,还可设置半价、节假日价格等等，并且能将最后的报告打印下来。

Jpeg Optimizer 3.0

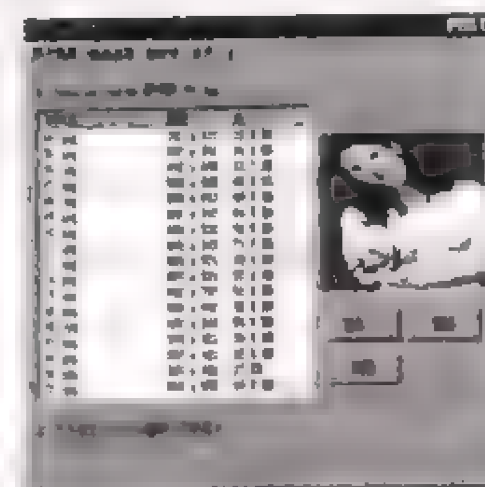


类型:共享软件
大小:1.03MB
出品:Xatech
版本:3.0
下载:www.xat.com

为拥有主页的网虫专门设计的图像减肥工具，可优化Jpeg、Tif、tga格式的图片,能够做到几乎不失真,并能一次优化多个图形文件。

图片索引制作器 Photodsk

类型:免费软件
大小:623KB
出品:E-Port
下载:http://e-port.yeah.net



对于主页制作者而言，恐怕最头疼就是做展示大量图片的网页，不是因为难度有多大，而是因为十分枯燥一近似于纯手工劳作，完全的体力活。好在E-port小组急同志们所急，想网虫所想，推出了这一个图片索引制作器。无论有多少图片需制作缩略链接，对它而言，只需一、两分钟便能轻松搞定。真是提高主页制作效率的好帮手。

小店开张已三月,产品也该面世了。2月4号,第一批《家用电脑与游戏机》合订本(下)配套光盘上市。这期杂志到您手中时,全国各地应该都能见到配套光盘。光盘中的《软件传真》栏目收录了小店三个月来介绍的所有软件。店太小了,还有更多来不及介绍的,都放在那儿等您去发现呢?



模拟器的三个故事

■文/Monster

哦?!又到每月一文的时间啦,一下子还真不知道该说什么好,就讲3个故事吧。

《The King Of Fighers'98》的故事

如果你经常玩模拟器，那绝没有理由不知道NeoGeo Emulator。有了它,全世界的模拟器爱好者都可以坐在家里玩到《KOF97》了,简直令人兴奋到极点!特别是那些香港的KOF狂热爱好者,NeoGeo模拟器的诞生对他们来说简直就象是节日一样。下面,就是一个关于他们的故事。

不知到底是哪一天，他们中的一个突然说:"喂，咱们凑钱买《KOF98》的卡带吧!"马上就有人赞同，于是这些《KOF》的狂热爱好者每人20元、30元港币的凑，终于以1700港币(编者注:约合人民币1900元)的价格从商店买下了《KOF98》的卡带!!接着,他们又跑到邮局,把卡带从地球的一侧邮寄到另一侧:著名的ROM复制小组NeoCharity那里。小组全体成员被这些《KOF》Fans的热情所打动，NAZ! 亲自将《KOF98》复制成文件并传给了这些焦急的Fans。不久,一个轰动全世界(指模拟器世界,不是真的全世界)的ROM推出:《The King Of Fighters'98 – Dream Match Never Ends》。就这样,电脑上的模拟器玩家又一次领先了游戏机玩家,是不是很有成就感?

好了,这个有关《KOF98》dump的小故事讲完了。当你用模拟器玩《KOF98》时,会不会想起这些可爱的香港朋友呢?

Virtual Game Station模拟器的故事

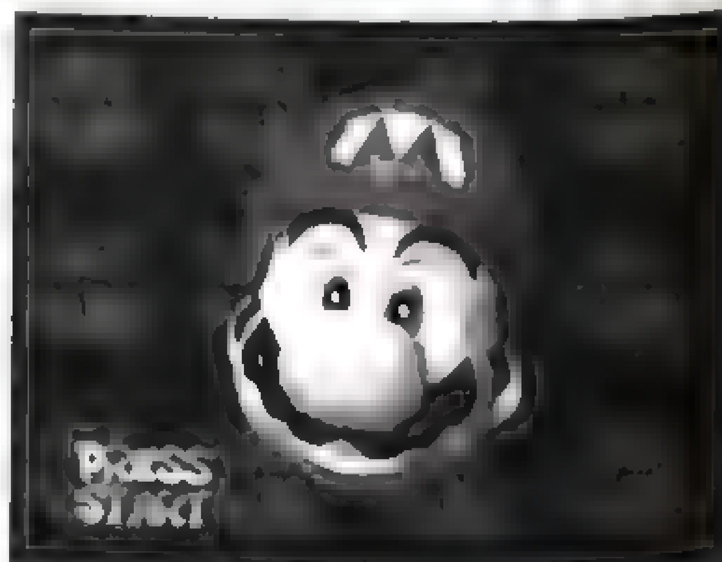
嗯……让我猜猜你的话题是什么,PSEmu Pro?不对!Bleem?错!别猜了，是苹果机上用的PS模拟器：Virtual Game Station(简称VGS)。

要说这个模拟器有什么特别之处，那就是：它是第一个由正式注册公司公开发售的模拟器(其实Bleem也是，不过在撰写本文的时候Bleem仍然没有正式发售，所以只能排第2啦);其次,它是第一个被告上法庭的模拟器!!!VGS是要求运行在苹果G3电脑上，包括桌面系统、PowerBooks以及iMac的模拟器。任何苹果用户都可以通过正式的苹果软件销售渠道购买到VGS，售价为49美元。编写VGS的公司名为Connectix。

其实早在在编写VGS的过程当中,Connectix就已经同有关部门进行过接触,希望VGS能够得到SONY的认可。当负责人问SONY：你们是否会认可一个能够完全模拟或是接近完全模拟PlayStation运行并使用PlayStation光盘的软件？SONY的答案很简单:决不!

呵呵，无所谓，就算你不承认我，我照样可以卖软件嘛。于是在今年初的MacWorld Expo '99上,Connectix正式推出了自己的PS模拟器：Virtual Game Station!结果业界一片哗然，在许多不了解模拟器的人眼里，这简直就象做梦一样!结果当然可想而知,真的卖了不少。

正当Connectix高高兴兴地数钱时，SONY将一份诉状提交给了法院;以侵犯知识产权等7项罪名正式起诉Connectix,并要求Connectix立即停止销售VGS,赔偿SONY相应的损失!SONY很聪明,早就知道VGS的存在了,但一直没有采取行动。等VGS正式上市之后再起诉,还能得到赔偿。而另一方面,SONY的发言人却十分"无奈"地说:"我们真的不想把此事搞上法庭,这是逼不得已"。于是各大媒体纷纷报道,就连ZD Net也有整篇的评论文章,一时间搞得沸沸扬扬,人们都焦急地等待审判结果。不久,美国旧金山联邦地区法院对此案做出判决;SONY的起诉被驳回,Connectix可以继续在市场上销售VGS。Connectix赢了第一回合!这个胜利并不仅仅是Connectix的胜利,它意味着模拟(Emulation)已经开始得到认可,人们有了选择的权利,可以根据自己的需要来选择游戏硬件或是相应的模拟器了。



回头再来看PC上的Bleem,似乎窗外的阳光更明媚了……



UltraHLE模拟器的故事



不久前的一天晚上，正在网上和几个好友用ICQ聊天。

突然软体动物问我："很多站点都说会有一个令人震惊的模拟器出现,你说会是什么？。"

"N64或者CPS2",我随便答道。

"人家说的可是次世代模拟器。"

"那就是N64呗。"

没想到Monster所说的话在几天后真变成了现实，一个能真正运行N64游戏的超级模拟器：Ultra High Level Emulator(UltraHLE)推出!正当其他N64模拟器作者苦苦思索着如何使自己的模拟器能够更快地运行Demo时，两个化名为Reality Man和Epsilon的程序员让全世界(还是模拟器世界)知道了自己的实力。只要给UltraHLE任何一台带有Voodoo的PⅡ级电脑，它就会还给你一个100%模拟的任天堂64!注意，这里所说的100%可是带声音的模拟哦。任天堂轰动世界的大作《赛尔达64》,在UltraHLE下运行得如此完美无缺,逼真的音效、毫无缺损的画面,让人无法相信这是模拟器的效果!而在分辨率上，UltraHLE绝对超过了真正的N64!

好梦易醒，UltraHLE的火热劲儿还没降下来，一盆冷水就泼了下来：UltraHLE停止开发。作者声明："UltraHLE纯粹是一个技术演示,只是想证明N64的模拟在技术上是完全可行的,我们并不希望UltraHLE成为人们玩盗版游戏的工具。"作者同时要求所有站点不再继续提供UltraHLE的下载。的确,UltraHLE所支持的游戏,都是用类似超任磁碟机的Doctor64拷贝下来的,不是盗版是什么?

玩家们都很失望，而更令人震惊的事情也接踵而至：任天堂正在考虑是否将UltraHLE的作者送上法庭。原因嘛,同上面类似。



其实仔细想想，任天堂的N64也够可怜的。没有众多厂商的支持，只能靠自己，等很长时间才有一个大作出现；而64DD又一再延期……现在又加上一个UltraHLE,不知道山内大叔会怎么想呢?

"这种模拟器是绝对违法的!"任天堂的女发言人Beth Llewelyn说道，"很明显他们破解了我们的安全芯片，支持了盗版。"而作者的态度呢?

"我还能做什么?只能等着任天堂的法律行动了。不过需要说明的是,我们根本就没有碰过Beth Llewelyn所说的安全芯片，我们甚至不知道那是什么!我们所做的仅仅是使用了任天堂自己公布的技术资料并模拟了核心处理器技术而已。"

为了对抗任天堂以及IDSA(Interactive Digital Software Association,互动数字软件协会,专职对付网上非法模拟器站点。任天堂、SONY等均是IDSA的成员)这次对UltraHLE所采取的行动，世界各地的模拟器爱好者自发组织起来，以拒绝购买任何IDSA成员软件的方式来对抗IDSA,并要求IDSA允许将推出时间达10年或以上的游戏视为免费软件。

写到这里，全球模拟器爱好者与IDSA的"战争"还没有结果,任天堂也还没有对UltraHLE正式采取任何行动。结果会是什么样呢？一起祈祷吧……

Emu X – Files:http://210.72.72.23/emux – files

Email:Monster@bj.col.com.cn

作者附注:

1. 请不要来信询问"哪里才能找到某某ROM"之类的问题,很多站点都提供下载。

2. 请不要来信询问哪里能下载Bleem和UltraHLE，作者已经声明禁止提供下载了，任何继续提供下载的站点都是对作者不尊重的表示。如果您想购买Bleem,其主页在http://www.bleem.com。

Chance体验:

拿到UltraHLE后，我为电脑技术进展如此之快感到惊异。UltraHLE在PⅡ300MHz/96MB/Voodoo2的配置下,可以完美、流畅地运行《玛里奥64》、《塞尔达传说》和《007黄金眼》,分辨率最高可以达到1024×768象素，音乐、语音一应俱全。随着技术的进步，电脑平台的通用性和高可扩展性的优势已经越来越明显了。

本栏编辑/Chance

本月酷站推荐

■文/黄磊

■ 渔人码头

http: //www.netease.com/ ~rabbitty/

速度:★★★★★

设计:★★★★★



《三联生活周刊》在1999年第2期介绍"渔人码头"时说:"这是个设计独特的文学站点,画面清丽脱俗,内容十分个人化。站内有主人收集的文章、歌曲、北京老照片等等,给人的感觉十分温馨恬静。"平心而论,这样的评论并不算差,可惜还不够。我在这个站点的所看所感,不止是文学,所谓的文学背后,更多是洋溢着的浓浓温情。这里所有的文章都是来自主人的网友。"友人区"是此处最精彩和最丰富的码头。去看看吧,体验温馨之外的一份感动。在匆忙机械的都市生活中,这样的机会真的很少。

■ 009WorkShop

http: //www.netease.com/ ~jj-son/index1.html

速度:★★★★★

设计:★★★★

几个月不更新的站点,谁都不待见。一度很有名的"009WorkShop"恐怕就会这样一天冷清下去。没办法,站长太忙:网易首页、网易贺卡站和yeah



搜索引擎都等着他去设计,职责所系,只好奋不顾身。舍己为人。所以009WorkShop尚存的价值,便是让我们看看网易那些神秘站点背后的009其人其事。009的原意,是把这个WorkShop做成一个《PhotoShop》和网页教学站点。现在虽然停止了更新,还是有一些很好的制作实例留下来

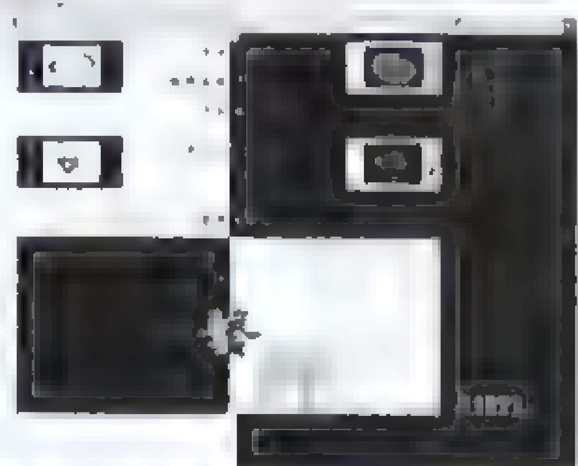
■ 艺轩

http: //cyber.fj.cn.net/geren/dai/index.htm

速度:★★★★★

设计:★★★★★

名为"艺轩",内容其实和生活惜惜相关,生活本来就是一种艺术吗。"生活空间"和"时尚品味"这些栏目介绍的竟然是家居布置和厨卫艺术。怎么也看不出是男孩子做的站点。开张半年有些栏目却仍未建好,HTML编写上也有问题,例如新推出的"休闲空间"点过去竟然一片



空白。不过,页面美工的功底非常出色;配色用黑黄两色一般给人以沉闷之感,但"艺轩"用来却让人眼前一亮。自然,主人没忘了传授他的技艺,在"网上漫步"之中,详细讲述了网页图像的处理方法和GIF、JPEG格式的对比等知识。

■ Emu X-File

http: //210.72.72.23/emux-files/

速度:★★★★

设计:★★★★★

只要是本刊的读者,Monster的模拟器文章应该都看过不少。他老人家属于国内玩模拟器的少数资深人士,前段时间因为很多人从其主页上抄资料骗稿费,一气之下把网站给关了。还好,没几个月Monster"纠集"了几个哥们从头再来,恢复为每天更新3次,提供最新最好的模拟器资料。内容可真是没得说。不过他的站上没有任何ROM下载链接,绝对奉公守法,但友情链接的其它网站就不一定了。设计方面用上了Flash和数据库自动更新技术,功能很强大。虽然好看,更新也方便,但如此一来,页面过大不说(光一个导航图就有50多KB),而且最好用IE浏览(Netscape有时出来的是一片空白)。好象Monster也意识到了这些问题,专门做了一个小页面专供时间宝贵、Money不多的虫虫们使用。



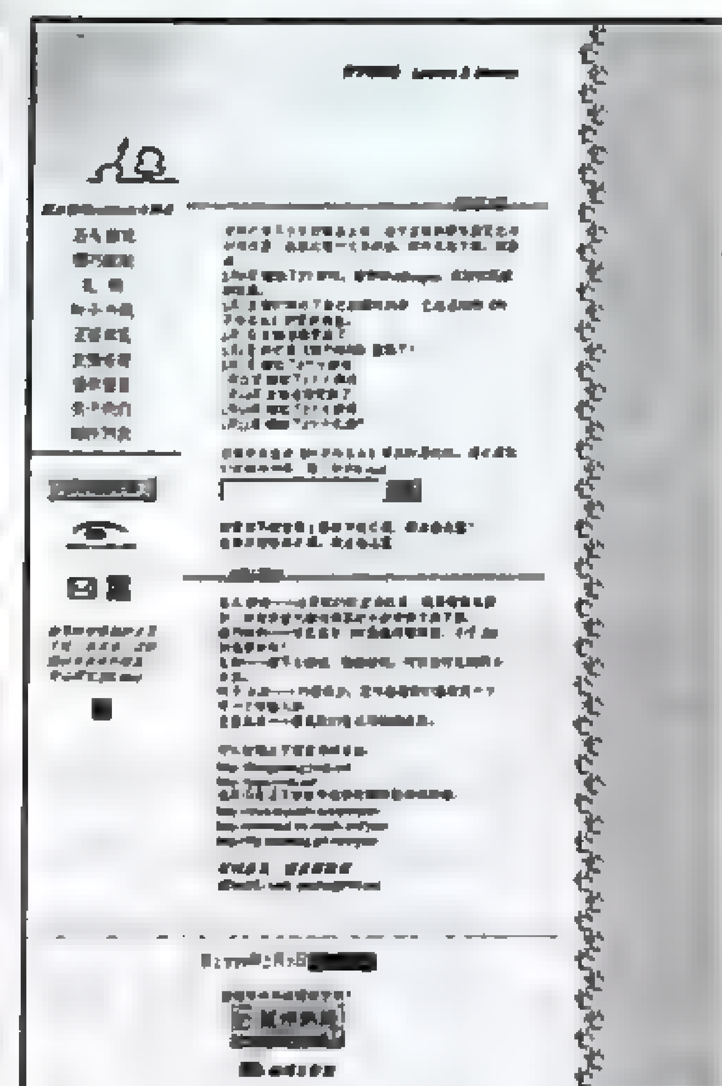
编者按:

您可能是电脑发烧友,您可能是骨灰级玩家,您更可能是个标准的网虫。成长、历练的过程中,总有些心路的体验挥之不去、历久弥深。古人会把它刻碑立传,而今人的选择更有时代特色—制作个人主页。在网上搜索引擎发布信息,让人们知道您的"位置",与朋友分享成功与失落是个不错的选择;在杂志上介绍自己的"家",将您的故事说给我听,将您的梦想"秀"(Show)给我看,想必也未尝不可。请寄来您的网址,不必刻意怨天尤人,不必故作伤春悲秋,一点纯真之外,附上它最具特色的亮点,而我将小心地把它送给广大读者。

个人主页自荐:

简单游戏

■文/飘叔

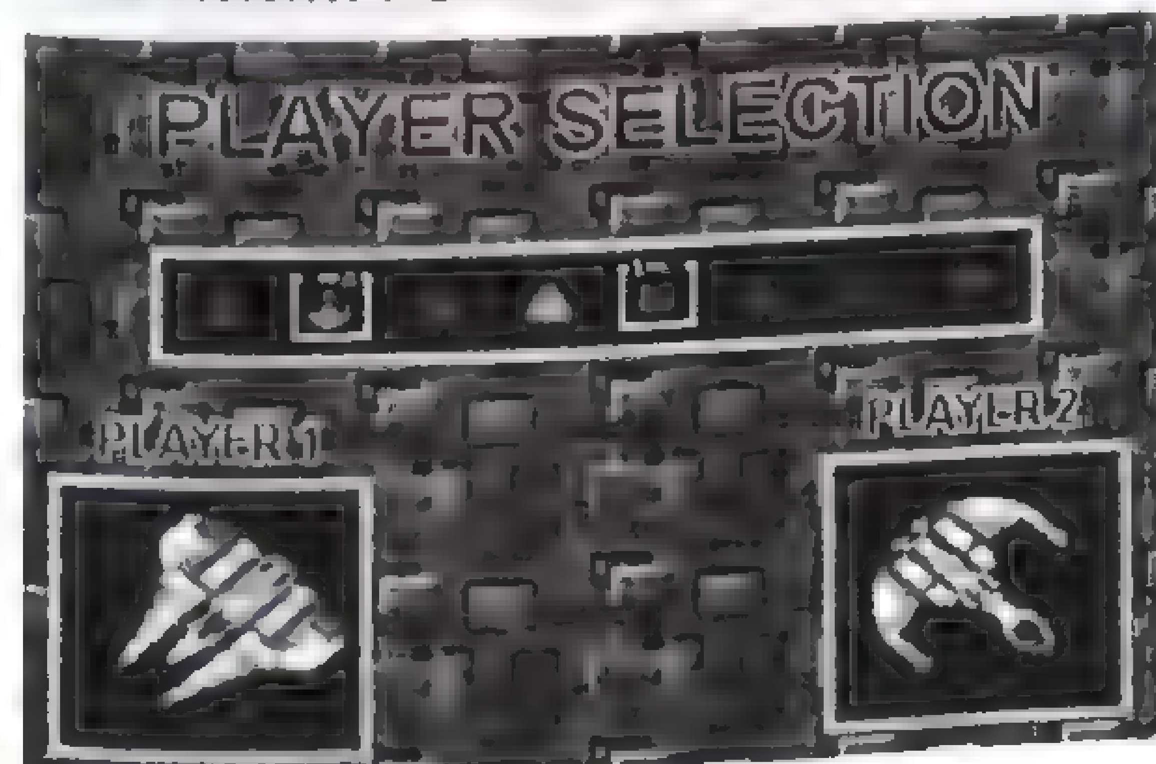


感 受

打游戏不好:那时我还在上小学,附近开了一家游戏室,我很快就迷上了这稀罕物并花光了好不容易攒起来的1分、2分和5分硬币,我决心不打游戏了。于是真就有一两年,我没有去过游戏室,现在回忆起来,还感慨当年的毅力。

竟然还有这么好玩的电子游戏:那时我已上中学了,也有了属于自己的一台任天堂红白机。平常功课紧,到了节假日我就霸占了电视机,玩起来废寝忘食。渐渐地我已隐隐感到厌倦—无非打来打去。这时候,在同学家我第一次看见了《霸王的大陆》,立刻被它吸引住了,我去借、去租,最后终于如愿以偿地得到了一盘。不由地发出感叹:竟然还有这么好玩的东西。从此以后,非"智谋型"游戏不玩,越复杂越好玩……

我要做自己理想中的游戏:世界变得真快,世嘉、超任和同学家里买的386以湮没在"历史"中。我也由中学而大学。还记得为了抢那几台带彩显而又不易被老师发现的386和486,我们几个正迷恋《大航海时代》、为克丽丝公主而周游世界的哥们儿不惜逃课去机房门口排队。苦乐时光来来去去,梦想现实分分合合;静下来思考,到足球场上飞奔;有时忧郁,有时苦闷,有时意气飞扬;有时为自己设想中的游戏抑或游戏般的设想而踌躇满志。人越来越不容易满足,也越来越难以投入……



有时候,只是怀念那些简单的游戏。

有时候,只是怀着简单的心情,玩起简单的游戏,不经意回到最初的心态,发觉我还是可以继续努力!

自 荐

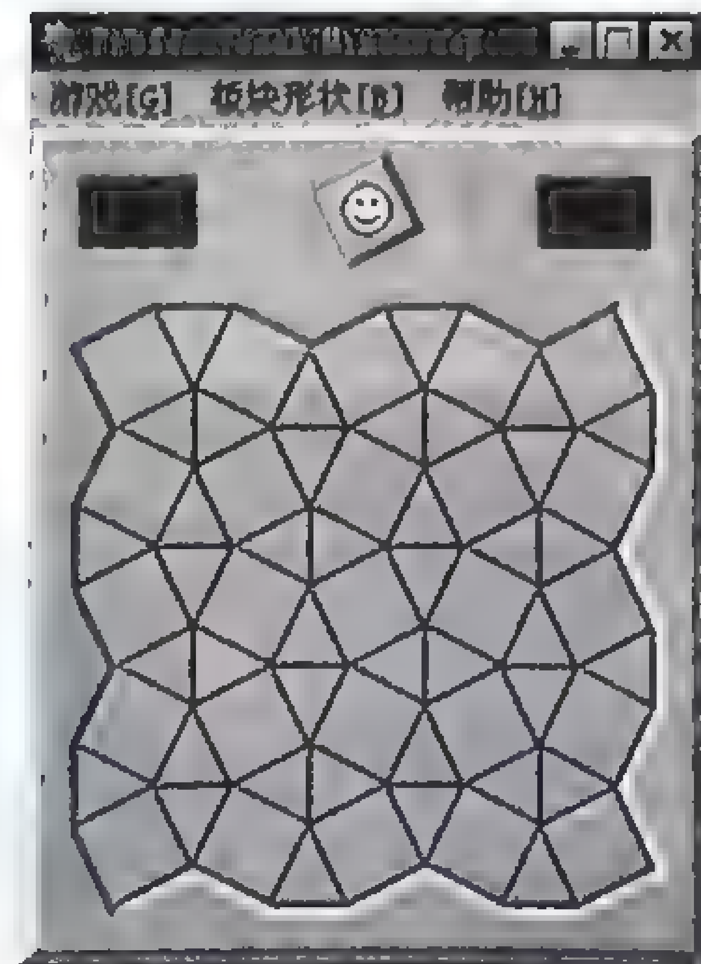
我建立了个人主页,专门收集智力游戏和其他小游戏,都是免费的。介绍几个我的珍藏品吧。

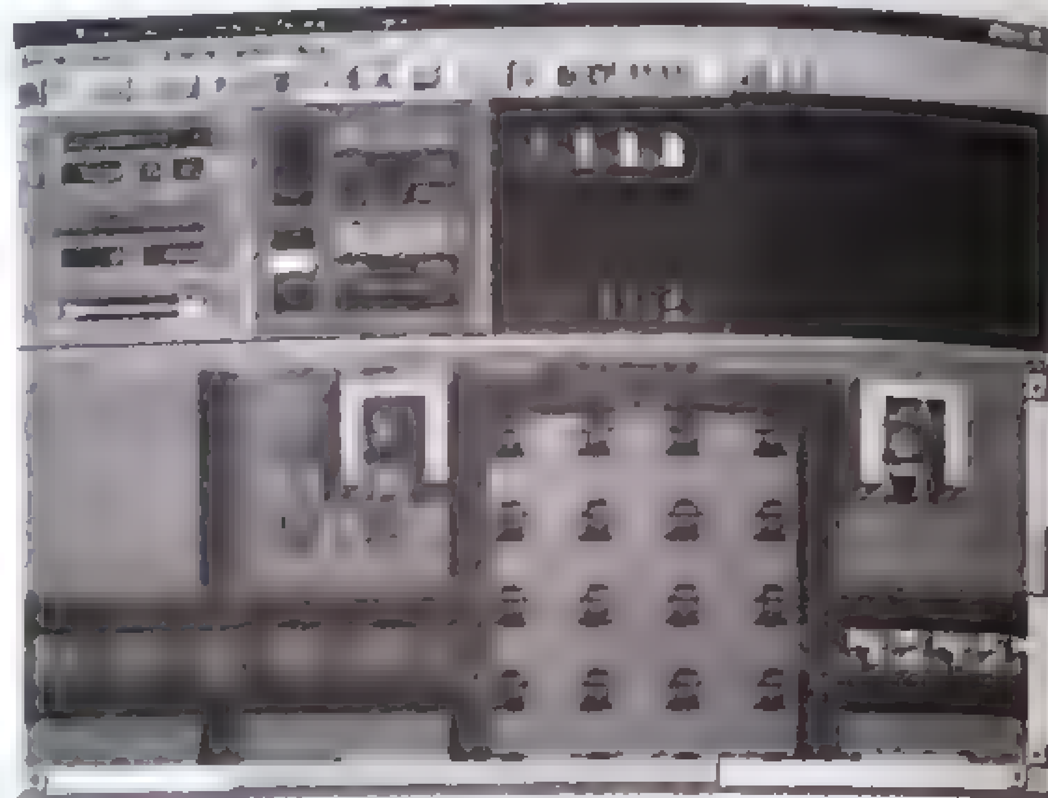
《SplayMaster》:我很少玩,其实我很喜欢一些格斗类游戏,比如《侍魂》。因为很少玩,所以很菜,也就更难得和人对战。我也很喜欢《1945》这类经典射击游戏。看日本动画《超时空要塞》时就想,如果有结合了上述

两类游戏特点的空中格斗游戏就好了。《SplayMaster》实现了。你可以从几种外观、性能各异的太空船中选一艘，然后和对手三局两胜。飞船有普通攻击和必杀攻击的区别，也有防御、集聚能量的设定，再加上转弯和加速性能不同，就有的一搏了。当然它不能和《侍魂》相提并论，但区区119K(压缩包大小)，您怎能不对它青眼有加?

《Sokoban 97》(仓库番)：收集了几个推箱子游戏，综合起来比较，它是最好的。从名字就能看出是日本人的作品。压缩包只有280K，该有的功能都有了。可以UNDO和REDO，也可以把当前位置储存起来，反悔时再LOAD。内置一个很好用的关卡编辑器；本就有99关，还可以从网上下载新的。不足也有：缺乏新意、不能记录和显示解决途径——这是另几款“推箱子”的长处。

《Pac Attack》和《MEAN BEAN MACHINE 2000》：这两个都是方块类游戏，作者是同一个人，而且都不错。前者据说来源于超任，把游戏界的“老前辈”PacMan放到了方块堆里，而且专吃那些原来妨碍它吃豆的坏家伙，到底是怎么一会儿事，玩玩就清楚了！后者的主角是五颜六色的水泡，眨巴着眼睛寻找同类。激动人心的是还可以和电脑或人类对手对战！两者的画面、音效还不错(不是和《Unreal》与《帝国时代》比)。特别当你失败时，它们的起哄声颇能激你再来一次。





《专业扫雷》：如果你还未玩够“扫雷”，就试试它吧！来自克罗地亚，不过好在已经被汉化了。它“专业”在哪儿呢？它有18种板块供你选择。什么意思？就是说雷区不再只是一个个的小正方形构成的，可以是六边形、三角形，甚至是圆形、钻石形……别小看这小小的不同，由于形状变了，相邻的板块数当然也不尽相同，观察和计算起来也就不得不随机应变，特别是在几种板块间切换着玩时，就更具挑战性了。

《Lord Monarch Online》：前面介绍的都是一些个人作品，这一个却来自著名的日本游戏软件公司Falcom。虽然名字里有“Online”，却并非指在线游戏，而是指专供下载的无限制版本。它也是我收集的这些免费游戏中唯一的“即时策略”游戏，不是《RA》和《StarCraft》式的，应该说是日式的。具体的玩法我懒得介绍，反正比《StarCraft》简单得多，里面包含5种不同风格的世界，共15关。不但有中世纪的城堡和未来的机器人，甚至还有快餐业的“大战”！总的来说，风格比较明快，当你渐渐掌握了个中奥妙，攻关就变得比较轻松愉快。看着满屏幕的小人匆匆跑来跑去，那种感觉真的挺有趣！

《THE FRANTIC PLUMBER》：刚把这个游戏拉回自己的硬盘，看看Readme，原来就是在规定的时间内把各种水管接起来，使水能流得更远……这有什么意思？不过既来之则“安”之，还是玩玩看吧。谁知一玩就不肯罢手，就像俄罗斯方块，我想这就是“简单”的魅力吧！

后 话

不能把关键的东西忘了，我的主页地址：http://freegaming.yeah.net。如果是169非注册用户可以用：http://mud.sz.jsinfo.net/per/piao/。

每当我一门心思想着如何把主页做好，如何宣传它，就会想：这就像一个巨大无比的、如《模拟城市》或《美少女梦工厂》一般的游戏，也许真会有这么一个游戏在哪天问世：《模拟网站》或《梦幻网站》，让我在游戏中向Yahoo、Netscape挑战……

迷失心绪(下)

■文/先觉

又是一个喧闹的上午。直到我准备用上脚的时候，科协网络中心的门终于打开了。王程看上去一脸怨气，睡眼惺忪。

“导师说得没错，这儿永远没有安静的时候。”他无力地躺在床上，“千万别来烦我。”

他是这一届中最早通过高程考试的人，所以被圈内人士戏称为王程，目前是网络中心的维护人员。

“我昨晚被人暗算了。”我拖过一张椅子，在王程前面坐下。

“是么？那太好了。”王程微微一笑，“想不到你的仇人比我的还多，更想不到你这么不济事。”

我气得鼻子都歪了，“你知不知道对方利用了系统的Bug？”

王程一惊，坐了起来，“不会吧？”

我将手中的打印稿扔给他，“这是他远程匿名登录的部分程序代码，你这高程好好看看吧。”

王程边看边摇头叹气，我知道这是他佩服之至的表现。

“我要你马上查出昨晚上机配置在PMMX以上的，角色的右肩有伤的用户地址。”我想了想，“目前我只知道这么一点。”

“只有西一楼和教二楼，还有就是计算中心的机房达到这种配置。”王程想了想，“当然也有从老师住宿区接进来的可能。”

“他是通过电信主机向我发难的，先查查计算中心的信息。”

王程打开主机，浏览残留的数据。我站起身来，故作轻松地拍拍他的肩，“好兄弟，这就交给你了。”

王程头也不回，“很遗憾，数据已被删除，而且无法恢复。”

“真的？”这消息对我来说不啻于晴天霹雳。

王程回过头来，一副轻松之至的样子。

我咬咬牙，右手猛地一挥，“你将我的状态恢复，并在网上大撰英雄帖，”我不禁冷笑，“我今晚要和他在广场一决生死！”

回过头来，正看见门口目瞪口呆看着我的班头。

“快干吧，老兄，任务艰巨哩。”我招呼班头坐下后，推推仍在发楞的王程。

班头笑着摇了摇头，“可怜的王程！”

“你找我一定没好事，是不是你老乡又需要帮忙了？”我自嘲地笑了笑，“这次我可不愿再做活雷锋了。”

“上次人家请你吃饭你自己硬给推掉了，我又能奈何？”班头摇了摇头，“死要面子活受罪，怪得了谁？”

我微微有些脸红。“不管如何，这次我非叫他吐血得下次不敢再找我了。”回头看看忙碌的王程，“嘿，悠着点儿，时间长着哩。”

“完了！”装上最后一颗螺钉后，我长长地伸了一个懒腰。

旁边看着我的班头吐了一口长气，回头拍拍正打盹的老乡。

“啊，这么快就完了！谢谢，谢谢。”班头的老乡显得很感激，他回头看看表，已是快七点了。“不好意思，又误了你们的晚饭——这样吧，咱们去吃吃火锅？”

我本能地推却，却瞥见站在后面挤眉弄眼的班头，心中有些犹豫。

“算了，一起去吧！”班头大笑，上来扶住我们的肩膀，“大伙都是饿得前胸贴后背的。”

晚饭时间已过，餐厅里的人很少，收拾得很雅致。墙上鲜艳的水果使人胃口大开。

第二道菜上来的时候，我发现面向门口的班头神情有些异样。我回头一看，是雪！想不到居然能在这儿相遇。

“是雪！”我在桌下踢了班头一脚，不禁有些兴奋。

班头苦笑，低头吃菜。

我回头正想打招呼，却看到导师在雪身后出现了，两人轻言笑语，坐在靠近门口的餐桌前。

我顿时僵住了，猛然回头，差点扭断自己的脖子，屈辱的心情蓦然涌上心头。

班头低着头，“快吃吧，别管其他人。”说的声音很小。

“聂理！”突然听到这声音，我浑身一抖，手中的筷子落在了地上。

“我听说你能吃辣椒，就叫师傅多放了些。”原来是班

头的老乡从厨房回来了

我听到身后拉凳子的声音，不禁想回头看看。突然小腿一痛，被班头重重踢了一脚

“别回头！”班头语气虽轻却很严厉，“绝不回头！”

我听见身后的脚步声渐渐远去，突地明白了班头苦笑的意思

干完第一杯后，我回头看着人去椅空，不禁悲从心来，差点让眼泪夺眶而出。我迅速用衣袖抹干眼角泪痕，将酒杯伸给正为老乡倒酒的班头，大笑道：“来，人生得意须尽欢，莫使金樽空对月。”

“不行就少喝点儿，你看，这不全都浪费了么？”班头拍拍我的后背，“算了吧，看你呕出来的样子，我都感觉难受。”

“没事。”我直起身，长长地吸了一口气

“那就走吧。”班头扶着我的肩，“别忘了今晚还有约会哩。”

“你刚才为什么不让我回头？是怕大家见面很尴尬？”

班头轻轻拍拍我的头，“孺子可教也，不过我是更怕你们往后的见面会因此而更为难受。”

我叹了一口气，沉默不语。

“其实莫言可能只不过和导师出来吃顿饭而已，何必想得那么多。”

我的语气不禁变得略带讥讽，“你怎么知道那么多？”

班头笑笑，加快了我们的步伐，却并不回答。

我突然觉得脚下一拌，扯动了一根电线。只觉眼前一暗，周围大大小小的烧烤摊全都停了电。

谩骂之声顿时比比皆闻，更有几个小伙冲上来想找麻烦。

班头迅速接好插头，向围上来的人们道歉。

“走路小心点，别以为借几杯酒就可以乱来了。”

“对不起。”在这等时刻，我只得忍气吞声。

“好了好了，没事了。”班头劝开了围上来的人们，回头扶住我，“快走吧。”

我起步要走，身后传来极不入耳的臭骂。我回头怒视，见到一群半醉的年轻人挑衅地看着我们。

“别管他们，一群地痞，喝醉了想闹事。”班头拖着我的身体走开。

刚回头，我屁股上已挨了一脚。我再也忍不住了，甩开班头，冲上去抓住其中笑得最厉害的，狠狠一拳将他打翻在地。

人群顿时似炸开了窝的蚂蚁，刹那间围了上来。无数的拳头招呼在我身上。我只有双手护住头脸，任凭身上剧痛。

班头冲了进来，扣住我的胳膊向外闯去。

最后在校警的帮助下，我们才得以全手全脚地回到校内。

“行了，他们不会追进来了。”班头停下脚步，靠在道旁的梧桐树上喘气。

我弯下腰，双手扶住膝盖，重重地吐了几口长气。“混蛋，居然累得老夫喘得跟狗一样。”

“行了吧，猛大侠。你以为是游戏中么。”班头甩甩头，“你没事吧？”

“没事！只是嘴唇有些破裂。”我直起身子，“去机房吧，王程想来也差不多了。今晚我非抓住他不可。”我不禁捏紧了拳头。

“你抓住又能怎样？”班头淡淡地，语气中听不出一丝感情色彩。

王程开门见到我们，先是一愣，随即大笑，其中不免有幸灾乐祸之意。“班头，我看你好几天不能见人了。”

我大吃一惊，凑近班头的脸，看到班头的眉骨上已肿起老大的一个包

班头微微一笑，“别人当然是不可以见的了，只是晶城除外。”

晶城是王程的老同学，虽说关系清清白白，却是时常为大家取笑。

王程果然岔开话题，“你们看看我的挑战书如何？”

“背后伤人的朋友：

作闻只剑微身，快意恩仇，不胜之向往。

今邯郸学步，试附骥尾，拟作孤城与吹雪之战，以笑天下。今晚九时，游历江湖，雁塔之巅，吾备名剑一口，候君之至。料君雅士，必不致我久候也。借做天下英雄，以作观正。

聂理拜上。”

看着王程贴满网络的挑战书，我不禁大笑，而班头却捂着嘴直哼哼。

“怎么啦？”王程显然对班头的反应感到迷惑。

“没什么，牙疼得厉害！”班头突地笑得弯下了腰。

王程想给班头一记老拳，在我的阻挠下，只得悻悻地罢了手。

我看看墙上的挂钟，打开一旁的主机。“时候不早了，我该进去了。”

王程同时也打开了另一台主机，向后仰头望着班头，“你留下来看看吗？”

班头摇了摇头，“我还有其他事要办呢。”转身拉开房门，“悠着点，明天班上还有集体活动！”

“真是管家婆！”王程一边熟练地拨弄键盘，一边摇头叹息。

我笑了笑，“少发你的牢骚吧，干活才是正经。”

离七点只有不到两三分钟了，游戏中的我漫步在西京大道上。望着过往的人物和众多的NPC们，我感受到这个世界的生动。

王程控制的巫师已化装为一个普通的角色，等候在大雁塔下。我路过时，还看到了他那夸张的笑容。而坐在我身旁的王程更是拍拍我的肩，以示兴奋。

“老实点，别打虎不成反被虎伤。”我狠狠地盯了王程一眼。

“放心吧，我在通道上设置了数道关卡，就怕他不敢来了。”王程仍是满不在乎的样子。

我忍住气没有回答，是因为走到塔顶的我已看到他的背影。

“统计上网人物！”我转头向王程喊。

“和他说话，看他的控制流来自何方。”王程切换到了控制态，搜寻他的背景。

我压抑住一晚来饱受“摧残”的心，“君上别来无恙？”

“怎么酸得跟挑战书一样？”他转过身来，“上次好象并不这样。”这次他没有蒙面，不过从他那毫无表情的脸来看，我可以确定他已经戴上了面具。

“此一时，彼一时也。”我淡淡的，目的却想引他多说几句话。

“来吧！”话音一落，他以风卷残云之势迎面扑来。

“你右肩的伤全好了吗？背后伤人的滋味怎样？”我一边回避，一边引他回话。

奇怪的是他全然不理我的调侃，埋头进攻。

我竭力挡住他的攻势，转头问王程，“出来了没有？”

王程一脸愕然，连连摇头，“狡猾狡猾的，他只是开始使用了集和指令，现在的他，几乎成了机器人了，我搞不清他的地址。”

我一错愕，屏幕上的我已被砍得浑身带血。当我和王程狼狈得准备修改数据时，他却突然一顿，仿佛背后受到了不明的攻击。

“聂理大侠，就此别过，以往恩怨，从此了断！”我正奇怪他的停顿时，他已鸿飞冥冥，只留下一段酸溜溜的话让我牙痛。

“找到他了！”王程兴奋的话在我耳边响起，“他终于在最后露出了狐狸尾巴。”

我精神一振，“在哪儿？”

“计算中心三楼公用机房，机号208。”

我匆匆站起来，夏过王程的单车钥匙，冲出了门外。

“慌什么，哪儿上机是有登记的。”王程冲我喊。

“我只是想早点抓住他。”我急急地打开锁。

当我跨上车时，远远地传来王程的喊声，“慢点骑，我的车没闸！”

计算中心前的一段下坡路让我发誓以后再也不骑没闸的单车了。纵然我身手敏捷地跳下来，却也不免让右腿划了一条口子；而单车也只有眼睁睁地看着它滚过草地，撞在对面的大树上。

我一瘸一拐地闯进大厅，在一台空闲的查询机上输入了我的疑问。

“三楼公用，208”屏幕上飞快地打出了这行信息，随即一顿，打出了使用者信息：“计数系41班，莫言。”

我的心跳刹那间几乎停止了，胸中仿佛有凉风掠过的感觉。不是悲伤，不是绝望，不是愤怒，而是说不出的感觉，无可奈何。

背后开门的声音使我回过神来，我回过头看，赫然是雪！不知为什么，在现实中，我仍然更多称呼她为雪而不是莫言。

她静静地看着我，就和平常一样，从她脸上，我看到的仅仅是熟悉的微笑。对我来说，她更多的是象一个梦，可感触，可目睹，可听闻，却是永远无法得到的。她现在离我那么近，我却感觉是那么的遥远。

“嗨。”我勉强挤出一个自己都感觉很难看的笑容，打了一个招呼。

她点点头，没说什么。她手里拿着IC卡，看来是下机了。

想到计算机，我的心肠复变刚硬。我直直地从她身旁走过，重重地踢开门，径直走向那倒在草坪另一方的单车。

当我抬头上车时，意外地看到雪依然站在大厅中，静静地看着我。我连忙低下头，不让周围璀璨的灯光照亮我落寞的脸。

我突然想起过去曾看到的一位老人，在大街上毫无掩饰地泪流满面。我现在很佩服他那在众人面前毫不掩饰自己的悲伤与痛苦的勇气。而我，却只有戴上冰冷的面具，象一头受伤的野兽，躲在阴暗的角落里，静静舔舐自己淌血的伤口。

我疯狂地踩着单车在宿舍后面的操场上急驰，直到筋疲力才停下。远远的传来活动中心里面的欢声笑语，对他们而言更多的是歌舞升平，但快乐是他们的，我什么都没有。

单车立在我身后，斜斜的影子拖了过来，与孤独的我做伴。

不知过了多久，我突然发现多了一个影子，回头一看，原来是班头。

“有你的电话，在宿舍，好象是莫言的。”班头一断一续地说了出来。

“果然是无事不登三宝殿呐。”我自己都觉得语气中有太多的讽刺意味。

班头笑了，不过是讥笑。“现在我才发现你是什么样的一个人，搞清楚你们之间的关系了。”

我一怔之下，并没有回答。

“你们之间的关系就是没有关系，平淡得一塌糊涂。”淡淡的灯光照在班头脸上，映出他那一脸的苦笑。“你不过纯粹是一个生活于自己的幻想中的人而已。你把游戏与生

活完全弄混了,可以说,你已分不开现实与虚幻。你已迷失了你自己!"

"游戏也是人生的一部分。"我大声反驳。

"不错。玩是人们的天性。"班头以一个坚定的手势阻止了我继续说话。"但玩是玩,生活是生活,决不可混为一谈。"班头走了过来,摇摇我的头。"明白没有?你喜欢的是游戏中的雪,而不是生活中的莫言——这可以说就是柏拉图式的恋爱吧。"

我心头一震,仿佛得到了曾经失去的许多东西,但却感觉不到它们的存在。

抬头看到班头那认真得令人生厌的笑容,我故意哈哈大笑,学足了周星驰的扮相。

"你说再多我也不会相信的。"

"我相信,"诡异的笑容浮现在班头脸上,"我相信你是聪明人。"

看着我跨上单车,班头悠然自得,"你不接莫言的电话了吗?她可是会在十一点打过来的。"

我下意识地看看手表的指针,回头微微一笑,"那已经不重要了。"心中却象抛下了一件自己曾经钟爱一生,割舍不下的事物,近乎带着点血淋淋的残酷。

单车在静夜中飞驰,夜风如温柔的手抚摸着我的面颊。我心情已大为舒畅,仿佛解开了冰冻已久的心结。

走进科协计算中心时,我听到了王程轻微的鼾声。

"他真是太累了。"我不禁心有歉意。

计算机仍然打开着,屏幕上的我孤独而立,一如屏幕下的我。

夜深了,周围已渐渐安静了下来。我坐在计算机旁,过往的事如同电影一般一幕幕从脑海中闪过。

我突然做了一件令我自己都很吃惊的事,我向屏幕上的我输入了自杀命令。

屏幕上的我动了起来,缓慢但坚决,血红的颜色映得房间也一如残阳。

"是否重生?"计算机一如既往地问候。

我心头一片空白,轻轻地按下了字母N。

"所有资料将消失,确认吗?"

我向后躺在长椅上,看着这最后挽回的机会。"是否每一个想要自杀的人都会经过这一幕呢?"我不禁感觉到自己行为的疯狂。

光标在是与否中不停地来回疯狂切换。蓦然身后伸来一只手拍在我肩上,我全身一震,下意识地按下了一个键。

"你不要吓人好不好?"回头看到是笑得令人生厌的王程,我飞走的三魂六魄才渐渐归位。

"干什么亏心事这么担惊受怕?"王程凑过头来。随着一声长长的吸气声,王程如同一只被人踩着尾巴的猫,大叫了起来,"老天,你干了些什么?"

我看到屏幕上的我正在做最后的告别,"我想我是自你们建网以来,第一个退网的人吧?"我坐直身子,"这为你们测试程序也有很大的帮助呢。"

熟悉的蓝天白云又出现在面前,融化了机迷的心。

王程看着我,那眼光仿佛在说我是一个疯子。"你知不知道你犯了多么大的一个错误?"

"有多大?影响范围如何?"我看王程有些认真,也不敢胡闹。

"大到我可能要被人扁一顿,影响范围是你,我,代号1013和雪。"王程一副唉声叹气的样子。

"何以见得?"我渐渐觉得有些不妙。"代号1013是不是就是雪。"

"不是,他就是暗算你的人。雪因为在决斗中向他发暗器而被他借做退出网络的掩护。"王程看看渐渐微笑的我,"我是最后通过电信主机和雪的帮助才弄明白的。之所以叫1013是因为他留下的唯一信息是电信机房1013号。"

"雪到这儿来过?"我的心不争气的狂跳起来,并不管已有的新突破。

王程点点头,"她来了,我才知道代号1013利用了我们跟踪程序的Bug。"王程的声音转高了,"我已重新设计了一个方案可以抓住他,你却——你不会怪我把那家伙和雪弄错了吧?"

我的心渐渐平息了下来,向窗外看去。远处高楼的点点灯光与天边的星光融和在一起,再也分不开了。

我喝着旁边杯子中冰冷的水,话音平淡得如同天边微弱的星光,"已经没有必要了,我敢打赌,代号1013不会再出现了。"

"假若——"

我不耐烦地打断王程的话,"假若出现的话,你尽可以来扁我。"我向王程眨巴了一下眼睛,"到时我绝对俯首贴耳。"

我站起身来,将杯中的凉水一饮而尽,向门外走去。

西北初夏的深夜仍然有几分寒意,我不禁打了个哆嗦。

"是回宿舍接雪的电话呢,还是——"。心在剧烈地跳动,拿不定主意。它已迷失在这来来往往,交错反复的两个世界中了。

(全文完)

编后:

经过读者朋友的评选,1999年1月的文渊阁中《有一只网虫》以领先50票的优势(268票),当选为本期"文渊阁最佳作品"。石子将履行诺言,为王硕朋友送上"特别鼓励奖"—《游戏工厂》一套。

本栏编辑/石子

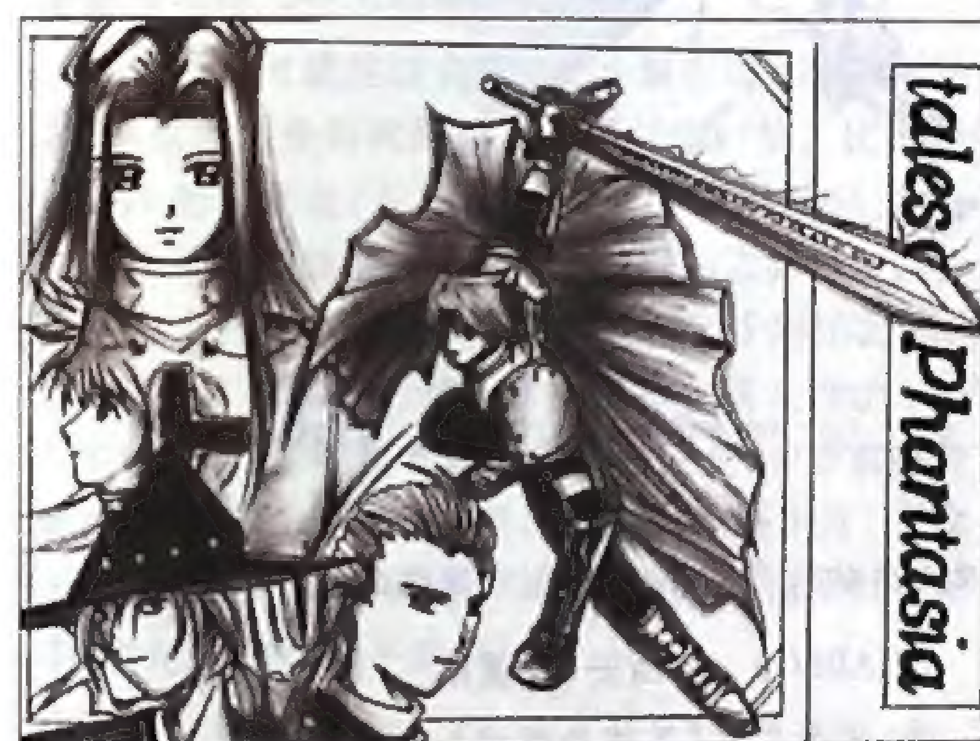
镜花园

这两期的镜花园一直"不太正常",于是便有读者飞刀传书"丹!!你在搞什么,对工作太不负责任了!如果下期还这样的话……"丹读完信冷汗直冒,3天没敢出门……

需要解释一下的是,由于没有了游戏机的内容,本园的来稿数量确有下降,但请大家相信,我一定会坚守阵地的!!!

——丹

上期最佳作品:唐凯的《求婚……》



《幻想传说》 郑州 刘忆东

丹:战斗!是为了正义还是……漂亮MM?



《拳皇》 福建 庄志健

丹:这二位仁兄,快过年了,你们也休战两天吧!



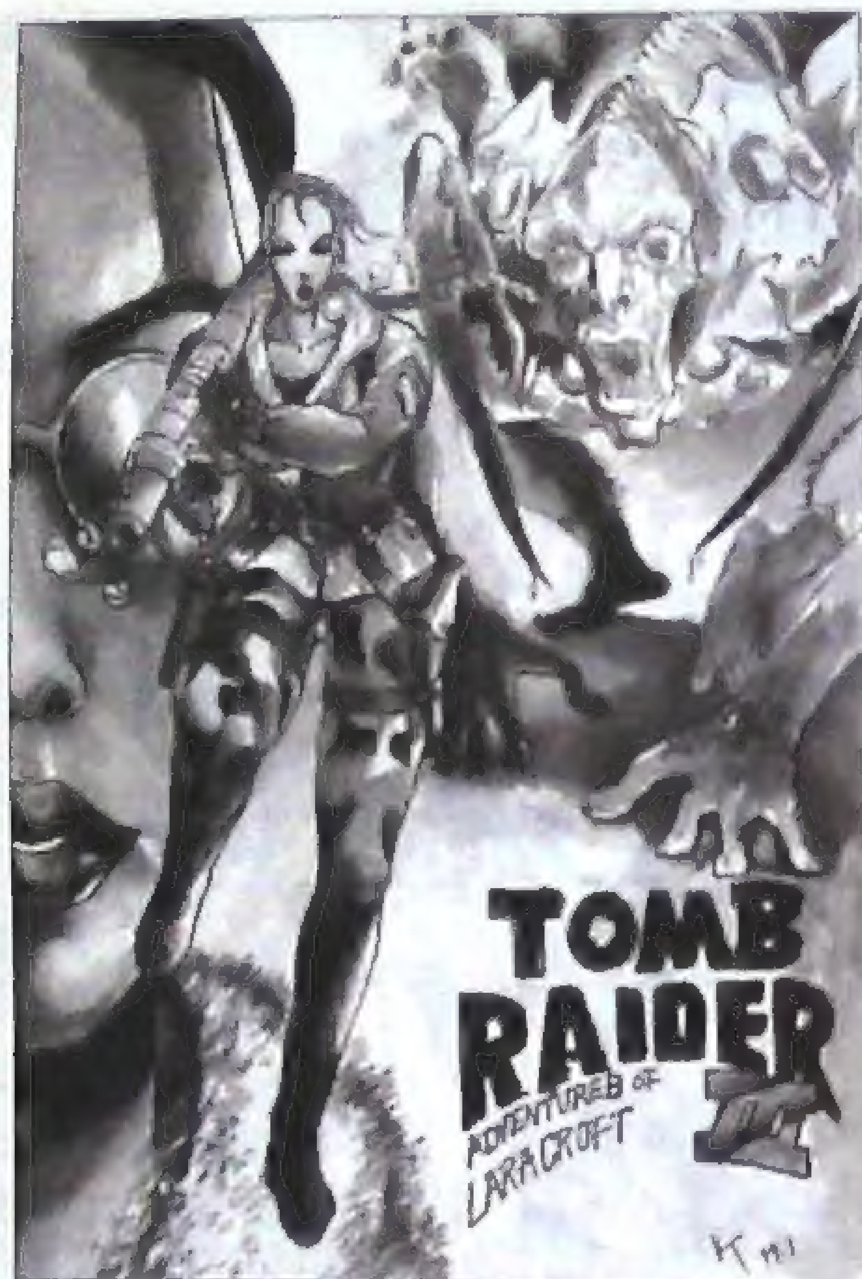
《丹?!》 江西 李铮

丹:……承蒙错爱……惭愧!惭愧!

《神雕新传——八神的"小姨"》 武汉 清水

清水:不知道吧!原来九阴白骨爪可以这么练的!





《古墓丽影Ⅲ》　　武汉　况涛

丹:……蹲下,转两圈,跳……火箭到手啦!



《CIH》　　大连　肖强

肖强:谨以此画献给那些我既反感又佩服的人们!

《童年加尔福特》　江苏　王慎金

丹:自古英雄出少年……"O"



《DIABLO》　西安　夏雨

丹:似乎更象《罗德岛战记》……^_^



杏 花 村

本店酒保:小马

刚给大家拜过年没几天,又该问大家"春节过得可好"了。实际上现在动笔的时间离春节还有好几天哩!这是因为第3期杂志是赶在春节前完成的。月刊编辑的特点就是后面还在找米下锅,一掀帘已经把牙签递给您了。这种"未成曲调先有情"的功夫大概要算超前思维吧,那么……大家春节过得一定不错喽?

为了及时满足读者需求,小编们的头脑总是超前运转着,但也并不是每次都能取得最佳的时效。比如2月初98合订本配套光盘(下)上市,2期杂志未及提到,待3期再通知大家的时候就嫌有些晚了。以后杂志的计划我会尽可能早地告诉大家,比如今年在杂志创刊5周年之际,将推出纪念版"99精华本"。精华本的内容主要是展示与回顾杂志5年来的历程,汇集有收藏价值的图文,并登载部分从未披露的……就算秘密罢。预计出版时间是5月,大家如有建议请写信给小马。此外,其他图书、光盘项目也正在酝酿中,世纪末咱《家》不寂寞!

四川陈尤尤: 本次到店有事相求,不知马哥可否愿意帮在下这个忙?(小马:什么帮,只管道来!)嘘,小声一点!我等想打听一个情况,但怕马哥不愿相陪。在下在98年初在学校成立了一个编辑部,也学着《家游》的样子办起杂志。虽工具简单(纸、笔、尺子),但做起来也很快,只是太麻烦(手写)。近日由于某"财团"的赞助,我刊引入了计算机、打印机和扫描仪,所以,我想问一下马哥,贵刊是如何用电脑将一本白纸变成杂志的?在设备方面,我们还有什么不完善又必须要的?希望马哥不吝赐教(作料),在下在此先谢过了!

尤尤的信让我想起很久以前,从中学到大学,从铁笔蜡纸到手写复印,充满激情而又无比艰苦地办班刊系刊会刊的经历……不禁想借《叶塞尼娅》里老婆婆的话:"这,该喝上一口!"现在的中学生有了这么好的条件办自己的刊物,可喜可贺!

应该说,由于前期组稿和后期印刷的流程不同,校刊没有杂志这么"麻烦"。你们的稿件"从群众中来(也就是同学啦)",经过文字录入、编辑加工、排版、打印就可以得到成品了。现有设备已经很不错,排版也无需专业排版软件,WORD就可以;再有相应的图形处理软件、很多白纸和你们的热情,OK!祝你们的《青铜器》越办越好!

吉林长春李章廷: 近日忽收到贵刊邮来的VRV杀毒套装软件1套,于是不由得心潮澎湃,原来杂志还没忘记长春的"兄弟"们。这次与小马把盏斟酌,主要有以下几事:

1. 首先感谢贵刊邮来的VRV软件,它使我不再惧怕"虫族"的侵袭,不再惧怕每月的"26日"(省去感谢词若干)。但我仔细查了杂志,从去年7月到今年1月我并没有被抽中为幸运读者,不知为何会得到这份礼物?是不是多嘴了些?但我觉得问心无愧。

2. 去年8月曾登出我的征友启事,现在我的地址变为吉林长春同志街永昌胡同13号152信箱,邮编130021,不知能否再登一下。

3. 今年我开始参加读者问卷调查,不知可否把信和问卷放在一个信封里,也许这会增加小马的工作量吧?这期我是分开寄的。

4. 谈谈98增刊吧。我认为增刊与月刊不同,它更注重一部游戏的资料性、文学性。增刊的文章很精彩,比如《沙丘》剧本、《星际争霸》剧情攻略。如果玩家不了解游戏的背景和内涵,只能领略游戏一半的精彩与乐趣,你认为呢?

又是一位实在的好朋友!我翻开杂志边感慨边寻找,不得已向诸人问道:谁偷偷摸摸发的奖也不在杂志上公布出来或者通知人家一声?CHANCE若有所思,查备份后说:捷径加油站每期抽取3位幸运读者这两期没地方登了抱歉这位是第1期中的奖他为什么不没事偷着乐去……原来如此。杂志各栏目的奖项比较多也比较分散,我们会把这一系列的工作做得更有条理。

关于来信,只要装得下,给不同栏目的信就可以用一个信封,大家省力省心,不超重的话还省钱。这样也不会增加小马的工作量,因为我看信回信不拆……劳驾请一定写清楚给哪个栏目啊,负责分信的小姐已经杏眼圆睁了……

河北正定蒋超: 有时我觉得有很多话要说,但又没有地方说。杂志真的缺少一个玩家们聊天的空间。在这里玩友们可以畅谈自己玩游戏的心得、感触、经历、趣闻,对某些问题的看法等等。字数不必过多,主要是说一说自己的心里话。我认为这个栏目不同于杂志的原有栏目,《杏花村》是编读往来,而《点将榜》中三两句的点评又不能完全表达我们的心声,所以创建这样一个让大家共同参与的栏目还是很有必要的。

编读往来

COMPUTER & GAME

这期开始“玩家沙龙”登场了，它的定位正符合蒋超的思路。这样，小店中也不会像以前有几次那样出现长篇大论的情景了。“玩家沙龙”与旧日的“玩家论坛”相比，将力争更多地体现玩家之间、玩家与厂商之间的交流。

来鸿去雁

以后将不定期地在这里刊登一些编读之间的往来信件，有时这样传达信息更为便利。本期是 3 封 E－mail：

小马：错错错了！云第 2 期在杏花村登过征友启事。不知是云的原因还是小编的马虎，云的性别被写成了“女”。云可是地道的男孩子！现在几乎每天都会有人当我是女孩给我写信，热情让人接受不了！望能尽快及时更正，否则云可是有口也说不清了！

云之伤

云：哈哈，吃到苦头啦。当时收到你的 mail 时我就在“分析”，还专门看过你的主页。根据你身份证号码的尾数是双数，判断你是女孩。按理说这是国家统一规定，不会错。估计你把号码打错了，或者……你不愿意承认自己的……

如果你的确是男孩，我将在 3 期上更正。

祝春节好！

小马

小马：你能回信真是万分感谢！这几天真的不知道该怎么办好！到处是男孩子的信，被别人当成女孩的滋味可真不好受。也许是我马虎写错了身份证号码，我真的不是故意的。云从上网以来就从来没有隐藏过自己的名字、年龄、性别，四通网宝家和圣博聊天室里的朋友们可以做证。我身份证的号码是（此处略），这回一定没有错。希望在下期中能代我向那些朋友们道歉，云真的不是故意的！也由于云的马虎向编辑部的朋友们道歉，谢谢！

云之伤

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件（身份证学生证等等）复印件和 50 字左右的留言寄至“100037 北京 813 信箱《知己空间》”，职业、别名、星座等请根据个人意愿填写。小马可能会根据情况删改一些不够雅驯的文字，请大家理解。祝大家如愿找到良友！

陈金锋（♂19）
别名：Sharp
星座：双子
地址：山东聊城师范学院计算机系 97－1 班
邮编：252059
E－mail：chenjinfeng@ 188. net
征友留言：本人爱好电脑、网络、篮球、旱冰，爱听理查德·克莱德曼、Beyond、郑钧的音乐。希望认识有同好的朋友。

鲍宏哲（♂20）
别名：包子
星座：白羊
地址：河南郑州城北路 8 号院 6 号楼东一单元 3 号
邮编：450004
电话：0371－6305921
征友留言：我所玩过的游戏，肯定比我看过的杂志多。任天堂、世嘉、PS、街机、PC，无一不精。若想与我为“敌”，放马过来吧！在下随时恭候。

何程（♂18）
别名：强强，Stronger
星座：巨蟹
地址：大连海事大学 78 号信箱 7 舍 218（家在天津^_^）
邮编：116026
E－mail：stronger_casper@ 263. net
HECHENG@ KALI. COM. CN
ICQ：17007702
征友留言：拥有一台 15000 元的 P100（3 年前买的），整天沉浸在电脑世界，连买几块钱一张的 D 版盘也要犹豫半天。希望能结交与我有同样感受的穷学生，特别是独在异乡的穷大学生。

王天松（♂18）
别名：晨
星座：双子
地址：天津市河北区王串场正义道东口
邮编：300150
征友留言：我是津味人。性格豪爽幽默，爱好广泛，特别爱玩 BLIZZARD 制作的游戏，现有 4 年功力。愿广交天下志同道合的朋友。

金敬彪（♂18）
别名：Jackie
民族：朝鲜族
星座：天蝎
地址：吉林省延吉市延边一中二年七班
邮编：133000
E－mail: jingbiao@ 126. com
征友留言：爱好 PC GAME、足球和 POP MUSIC，愿与所有 PC 爱好者结为好友。

张擎（♂18）
别名：小鱼儿
星座：双鱼
地址：北京人民警察学院 98 刑侦 2 班 4 号楼 304 宿舍
邮编：100029
征友留言：喜爱音乐，钟爱王菲，曰：“你快乐所以我快乐。”喜爱游戏，最爱 FIFA，曰：“小鱼儿射门时守门员是多余的。”盼望结识志同道合的你分享快乐。

1999 年第 1 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：有一只网虫
2. 文渊阁：走在恩洛斯
3. 攻略手记：古墓丽影Ⅲ攻略上篇

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：走在恩洛斯
2. 文渊阁：有一只网虫
3. 阶梯教室：简化 Windows98 的安装

读者最感兴趣的栏目：
攻略手记

读者最不感兴趣的栏目：
编程研究

读者认为最好的彩页：
永远的古墓丽影

1999 年第 1 期幸运读者名单

河南洛阳	贾野	四川贵阳	邹昌
吉林长春	陈宇新	宁夏吴忠	丁文博
山东邹平	张翔玲	河北任丘	王菲
北京	程翊	上海	鲁乐宇
内蒙赤峰	雷健	乌鲁木齐	董奇轩
江苏扬州	姜涛	甘肃兰州	陈振华
福建龙岩	陈凌	湖北武汉	黄力
河北任丘	田丹		

1999 年第 2 期广告意见征答获奖名单

江西南昌	黄正	湖北襄樊	王贺
山东青岛	齐弘韬	广西柳州	杨智
吉林梨树	苏心	北京	孙艺欣
北京	王子明	辽宁大石桥	史自然
河北石家庄	赵伟		
黑龙江哈尔滨	逄进		

（奖品为北京翰林汇科技有限公司提供的《WDS98 写作之星》）

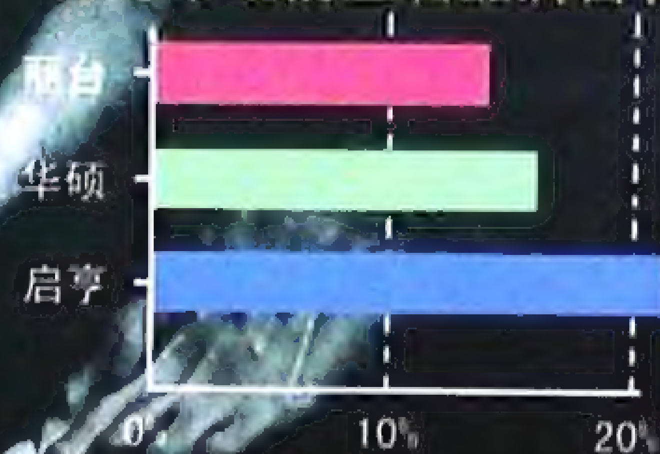


做对

这些年因为我好强的个性，使得我在做任何事情时只想把它做对，所以有时候因为我的坚持而……

一路走来启亨坚持的也是做对两字，执着的服务着华人市场，为其产品制作完善的中文界面，以供给世界华人最方便的操作环境；在台湾根据第三波杂志所做的显示卡销售占有率的统计中可以了解启亨的市场占有率是最高的，也证实了一件事，启亨执着的做对是得到大众回响与认同，现在启亨将这么好的产品推广到中国市场，其实在去年启亨的唯红橡械声卡早已成为中国市场的领导品牌之一，时常供不应求，好评不断，因为启亨所有的产品都有依照中国的中文操作系统（Operation System）环境重新设计，不论是声卡或是显卡都是符合中国同胞使用的产品

好的公司，好的产品需要您大力的支持与鼓励，请与启亨一起做对



启亨视系列产品



魔虎克 TNT
魔虎克二代
魔虎克 Banshee
螺丝起子 Pro版
螺丝起子超频显示卡

TRIPLEX

LASER雷射

全国独家总代理：雷射电脑

北京金世和 TEL: 010－62628080 FAX: 010－62629808

特约经销商：

广州尔丰 TEL: 020－87591800 FAX: 020－87591800
沈阳凯元 TEL: 024－23887782 FAX: 024－23887782
哈尔滨创联 TEL: 0451－6213522 FAX: 0451－6213522
西安瑞力 TEL: 029－5523167 FAX: 029－5523167
兰州大维 TEL: 0931－8883440 FAX: 0931－8840150
新疆利达尔 TEL: 0991－5837433 FAX: 0991－5846457
重庆龙海 TEL: 023－68790605 FAX: 023－68790605
杭州华清 TEL: 0571－8089620 FAX: 0571－8823086
南京新华海 TEL: 025－3366182 FAX: 025－3362169
深圳鸿伟 TEL: 0755－3210406 FAX: 0755－3210406
武汉新星 TEL: 027－87868005 FAX: 027－87883493
武汉骏升 TEL: 027－87653262 FAX: 027－87644429
成都天天 TEL: 028－5571573 FAX: 028－5555720
成都成冠 TEL: 028－5532166 FAX: 028－5538860
长沙盛威 TEL: 0731－4126977 FAX: 0731－4153204
武汉和悦 TEL: 027－87865592 FAX: 027－87868005
福州硅谷 TEL: 0591－3375304 FAX: 0591－3372028
福州创源 TEL: 01395910197

国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：6.80元